止まれないゲーミング雑誌

Oyungezer

Mayıs 2017/05 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 115 • ISSN: 1307-8933

"DAHA İYİSİ" BEKLEMEDİĞİMİZ YERDEN GELDİ

PERSONA 5



JAPON ROL YAPMA OYUNLARI

Doğu'dan yükselen güneşin hikâyesi

+

OUTLAST 2

Yorgan altında, loş ışıkta okuyun!

DAHASI...

- YOOKA-LAYLEE
- SYBERIA 3
- THIMBLEWEED PARK
- TOUKIDEN 2
- HEROES OF THE STORM 2.0 GÜNCELLEMESİ
- PLANESCAPE TORMENT *ENHANCED EDITION*


KICK


STAND
ZACH'S

İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER



Persona'nın çıkışı şerefine: Japon rol yapma oyunlarının hikâyesi!





ALT

MEDDYA

DATA

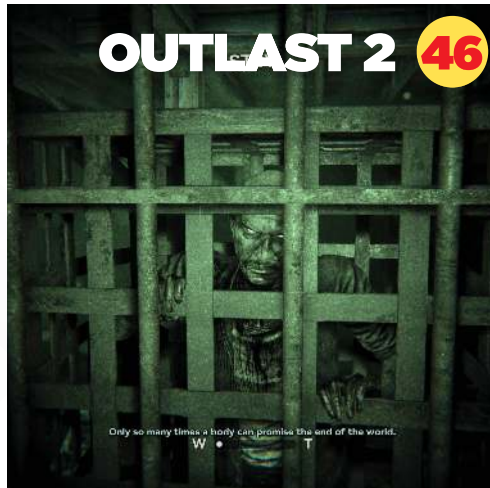
PİKSEL

KAPAK



Kırmızıyla siyahın, öğrencilikle hırsızlığın, zihinle maddenin, ve daha bir sürü şeyle bir sürü şeyin en klas şekilde bir araya gelmiş hali.







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

KOLEKSİYONCUNUN DİJİTAL ÇAĞLA İMTİHANI

Bu yüzyılın sevgili gençleri! Gelin bakın bir şey anlatacağım... Henüz bilgisayarların evlerimize girmediği, internetin uzak bir ülkedeki bir masal kahramanı olduğu zamanlardı. Cuma günleri okuldan çıkmış eve dönerken muhakkak bir kitapçıya uğrar (o zamanlar her caddede bir kitapçı olurdu, içerisi misler gibi kokardı) uzun incelemeler yaptıktan sonra parayı çıkıştırabildiğimiz kadarıyla kim neyi alacak diye aramızda planlayıp, en azından hafta sonunu kurtaracak kadar bir şeyler alır, eve öyle dönerdik. Dünyaya yakın olmamızı sağlayan her şey basılı kağıtların üzerindeydi. Mizah dergileri, şarkı sözü kitapları, oyun - müzik - çizgi roman - edebiyat dergileri vardı sıkı sıkıya takip ettiğimiz. Tabii ki onların hiçbirine kıyamaz, annenin temizlik krizleri sırasında heder olmasınlar diye odamızın gizli köşelerinde biriktirirdik. Ablamla benim, nasıl ele geçirdiğimizi hatırlamadığım mavi bir yatak altı valizimiz vardı mesela. Lise çağımın anne karnı gibiydi; o valizin içinden doğup geldim İstanbul'a.

Gençliğini "analog" yaşamış bizler için, 2000'lerin en zor zamanlarına geldik. Basılı yayınların hem sayısının, hem de ulaşılabilirliğinin iyice düştüğü bu çağ, sadece o yayınlardan birinin yönetmeni olarak değil, bir okur olarak da çok yıpratıcı geliyor bana. Doğru kelime "yıpratıcı"dan daha dramatik bir şey ama kullanmayacağım. Sadece kitaplık dolusu dergilerimin artık koleksiyon olmaktan çıkması değil, Spotify'dan edindiğim albümler, Kindle'a indirdiğim kitaplar, Steam'den aldığım oyunlar da tıpkı hiç görmediğim, EFT'yle alıp EFT'yle harcadığım paralar gibi garip bir boşluk hissi bırakıyor içimde. Yeri dolmayacak bir zevkimiz, sanki elimizden kayıp gidiyor.

Oyungezer neyse ki hâlâ burada. Rafları ve içimizdeki boşluğu doldurmaya uzun bir zaman daha devam etmesini umuyoruz. Ve bize yazıp paylaşma aşkı aşılayan tüm o *eski* yayınlara saygılarımızı sunuyoruz...

forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ



Hayatta en çok beklediğim oyunu oynamış ve yazmış olmak mı desem, en sevdiğim oyun türüne izbandut gibi bir dosya konusu hazırlamış olmak mı desem, bayağı bir yoruldum ama değdi be! Bu sayıyı yastığımın altına koyup uyuyacağım bundan sonra!

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: NURETTİN TAN



HİÇ KUSURA BAKMAYIN, BOLCA PERSONA MUHABBETİ DÖNDÜRECEĞİZ BU AY ^_^

YENİ OYUNU BEKLERKEN

Selamlar Oyungezer ailesi,
Hazır *Persona 5* çıkmak üzereyken üniversitenin dergisinde yayımlanması için *Persona* serisini genel hatlarıyla tanıtan ufak bir yazı yazdım. Ömer abinin hoşuna gideceğini düşündüğüm için ve az da olsa Oyungezer'de yayımlanmasını umduğum için size de yolluyorum :)
Kolay gelsin.- *Eren ALP*

Selamlar Eren,
Çok da güzel bir yazı yazmışsın, ellerine sağlık. P5'e tekrar başlamam için gaza getirdiğini bile söyleyebilirim (bu konuda gaza gelmeye zaten meyilli olduğum gerçeğini bir kenara koyalım şimdi ^_^).

Ama tabii dergide yayınlamak pek mümkün değil bu yazıyı. Acımasızlık gibi görünebilir ama şimdi bu kadar yıldır bu dergide yazıyorum, Persona övmek esas benim hakkım! ^_^

Teşekkür ediyorum yazı için tekrardan. Etrafta senin gibi Persona seven insanları görüyor olmak da ayrı bir mutluluk kaynağı benim için. Sevgiler.

YAPAY DA OLSA ZEKÂ ZEKÂDIR

Selam Ömer Abi, uzun süreden sonra yine ben. Ama bu sefer muğlak sorular sormak yerine daha çok konuşma havasında bir şeyler yazmak istiyorum sana.

Selamlar sevgili OGZ insanları. Bu kaçıncı mailim bilmiyorum. 3 yıldır abonenizim. Önceki maillerde demiştim, artık çalışan eden bir oyuncuya dönüştüğüm için oyunlara çok az vakit ayırabiliyorum. Aldığım bir oyunu birkaç ay sonra oynayabiliyorum, güncel olarak çıkan ve oynadığım hiçbir oyun yok. Yine de halimden memnunum. Belli bir yaştan sonra sosyal çevre ve hayatı saran şeyler değişmesine rağmen oyunların yerini koruması güzel bir his (burada arka plandan nostaljik bir müzik girer).

Malumunuz, yapay zekâ teknolojisi son yıllarda büyük bir sıçrama içerisinde. Ve görünen o ki bu iş çok acayip boyutlara çıkacak. Tabii bize gelen haberler epey uzak diyarlardaki gelişmeler ama şimdilik bildiğimiz kadarıyla fabrika üretiminden bankacılık işlemlerine, araç güvenliğinden en son da Çin'deki güvenlik görevlisine kadar yapay zekâ artık hayatımızda daha fazla yer kaplıyor. Bunun oyunlarla alakasına gelince sorum şu: Acaba oyun geliştiricileri son gelişimden faydalanmayı ne kadar düşünüyorlar? Teknik olarak mümkün mü? Bu konudaki en büyük engel nedir? Ya da oyunlardaki yapay zekâ teknolojisinin bilim adamlarına bir katkısı olmuş mudur? Bununla ilgili bir belgesel, makale merak ettim ama hiç denk gelmedi. Mesela yakın gelecekte bir evde ya da ormanda bizi kovalayan bir yapay zekâyla uğraşacağımız türde, içeriği basit ama muazzam olasılık barındıran oyunlar görebilir miyiz? Çok acayip olurdu.



LEGION HARARETLE ÖVÜLMEYE DEVAM EDİYOR, İNSAN MERAK EDİYOR İSTER İSTEMEZ.

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz merak ettim.

Söyleyeceklerim bu kadar. Hep birlikte nice yeni sayılarda görüşmek üzere. Sağlıcakla kalın.-*Volkan Levent Soylu*

Hoş geldin Volkan Levent, Bence insan ne kadar "yetişkin" olursa olsun, hayatındaki diğer elementlere ne kadar zaman ayırması gerekirse gereksin oyunları hayatından çıkarmamalı. Elbette yüz saatlik kallavi RYO'ları oynayacak vaktin herkeste olmaması normal ama daha az zaman isteyen sürüsüyle kaliteli oyun var neticede. Onlu - yirmili yaşlarda oyunları sevip sonrasında zamanı olmadığı için oyunlardan kopan insanlar genelde bu konuda kendilerini iyi hissetmezler, oyunların verdiği o kendilerine has tada özlem duyarlar. Bilmiyorum, herkesin hayatına kimse karışamaz tabii de bugününden hoşnut olmak yerine geçmiş günlere özlem duyan bir insan olmak pek çekici gelmiyor bana. Doğru şeyi yapıyorsun yani bana kalırsa, aynen devam ^_^

Yapay zekâlar konusunda seni kendisi de aslında bir yapay zekâ olan Nurettin'e yönlendireyim (Steam'de hangi oyuna baksam bu oyun Nurettin'de var diyor, bildiğimiz organik insan o kadar oyunu oynayamaz). Daha ayakları yere basan şeyler söyleyecektir bana nazaran.

Selamlar Volkan. Çalışan Oyuncular Kulübü'ne hoş geldin! Herkesin zaman ayırmayı sevdiği şeyler var. Ben bizleri şanlı sayıyorum çünkü oyun oynama gibi harika bir hobiye sahibiz. Kendimden örnek vereyim çalışmak ve baba olmak dahi oyun oynamaya zaman ayırmama sıkıntı yaratmıyor. Aksine yeri geldiğinde kızımla oyun oynuyoruz. Geleceğin Genji'sini yetiştiriyorum.

Yapay zekâ muhabbetine gelince; Sence oyunlarda YZ kullanmaları eğlenceli olur muydu? Bence olmazdı çünkü paso yenilirdik. Bir oyunun "EN ZOR!" zorluk derecesi ile yapay zekâya karşı oynamanın şöyle bir farkı var. "EN KAZIK ZOR!" zorluk derecesinde oynamaya yavaş da olsa alışabilirsin çünkü bilgisayarın hareketlerine zamanla alışır ve nasıl karşılık vereceğini eninde sonunda öğrenirsin. Aslında bu noktada yapay zekâ sen oluyorsun çünkü oynarken, öğrenip, kendini geliştiriyorsun. Ama yapay zekâya karşı oynayacağın bir oyunda bunun tam tersi olacaktır. Sen oynadıkça YZ senin hareket alışkanlıklarını öğrenecek ve sürekli evrilerek sana karşılık verecektir (karşında saniyede milyarlarca hesaplama yapabilen bir makine var öyle düşün). Misal IBM'in Deep Blue adlı bilgisayarının Garry Kasparov'un koltuk altına satranç tahtası verip gitmesi gibi. Ya da geçenlerde okuduğum bir haber de bir YZ'nin Super Smash Bros. dünya şampiyonunu hallaç pamuğu gibi yenmesi üzerindeydi. Bu tür çalışmaların elbette YZ araştırmaları üzerine katkıları var ama yakın zamanda oyun piyasasında görme ihtimalimiz olduğunu sanmıyorum. Adamlar bağımsız oyun yapmak için zor para topluyor :) Bu arada Google'da yapay zekâ ve Oyungezer diye aratırsan Online için yazdığım yazıyı okuyabilirsin. -Nurettin


Yeni God of War'dan da yine kendimizden sekiz yüz kat büyük tipleri kesebilmeyi diliyoruz.

ÖZLEDİM

Af buyurun, uzun süreden beri takip edemiyorum Oyungezer ailesini. Sınavlarım yüzünden oyunlara hiç vaktim olmadı. Ama tekrar döndüm ve bir okurunuz olarak artık hazırım. Legion adında bir X-Men dizisi var takip ettiğim. Eğer bu konuyla ilgili bir şeyler biliyorsan konuşmak isterim seninle. Ayrıca yeni oyunlar arasından özel olarak seçtiğim *God of War, Battlefield 1, Horizon* gibi oyunlarla ilgili bilgi istiyorum senden abi. Bu arada, o çok beklediğim The Witcher filminden hiçbir haber alamıyorum ve bu benim canımı sıkıyor.

Ben kodlamaya bayılırım ve yazın bununla ilgili birçok şey yapmak istiyorum abi. Sence 3 ayda ne gibi şeyler çıkar bu pırlantadan(!)?

Daha konuşmak istediğim çok şey var fakat zaten fazlasıyla uzattım. Sana bir şeyler yazmayı özlemişim kaç aydır, onu fark ettim. Neyse, önümüzdeki ay tekrar görüşmek üzere! *-Kaan Saraç*

Selam Kaan, seni tekrar buralarda görmek güzel. Son anda yetiştin, Selam'ı kurtardın, yoksa o kadar az mektup geldi ki 1-2 sayfaya falan indirmek zorunda kalacaktık Selam'ı. Özellikle teşekkür ediyorum o yüzden.

Son aylarım çoğunlukla yapmam gereken şeyleri yapmakla geçti. Yani yapmam gereken şeyler deyince negatifmiş gibi geliyor ama bunlar *NieR, Mass Effect, Persona* oynayıp incelemelerini yazmak, JRYO dosyası hazırlamak falan, hiç mi hiç şikâyetim yok yani. Ama başka şeylere pek vakit ayıramadım, önümüzdeki aylarda arayı kapatmayı düşünüyorum ki Legion da ilk gireceklerimden. Zaten heveslenmiştim, ileriki sayfalarda Onur öyle bir övmüş ki diziyi artık izlememek ayıp olur gibi bir hisse kapıldım. Bakalım dediği kadar mükemmel mi, merak etmekteyim cidden.

Selam Kaan! Legion ciddi anlamda saykodelik bir dizi oldu. Ben çok ağır bir çizgi-roman okuyucusu değilim lakin bunun hakkında biraz kurcalama yaptım. Bizim David çizgi romanda birden fazla kişiliği içinde barındırıyormuş, dizide sadece bir tane var. Belki ileride daha fazla kişilik eklerler (Split filminde olduğu gibi) ama şimdilik öyle bir işaret almadık. Güzel dizi demişken Into the Badlands'i tavsiye etmeden geçemeyeceğim. Dün gördüğüm kadarıyla üçüncü sezon onayını da almış, noiceeeeee! -N

Saydığın üç oyun da tabii ki şahanedir. *God of War*'un seriye komple yeni bir bakış getirecek yeni oyunu bu

Videolarda Bu Ay


Şöyle sağlam senaryolu bir Star Wars oyununa aç bu bünyeler. Battlefront II'nin duyuru videosu gaza getirmiyor değil hani bu konuda: **tinyurl.com/ogz-115-battle**


Serinin takipçilerinin yıllardır dilinde tüy bitti ve nihayet Call of Duty bu sesleri duydu, Activision 2. Dünya Savaşı'na dönmeye karar verdi: **tinyurl.com/ogz-115-ww2**


JRYO dosyasını hazırlarken (sık sık) çalıyordu: Chrono Cross'un girişi: **tinyurl.com/ogz-115-cc**

yılın sonunda veya 2018'de çıkacak diye tahmin ediliyor. Önceki oyunlardan *Ascension*'a biraz üvey evlat muamelesi yapılır ama *GoW 1, 2, 3* hiç de eskimeyecek, taş gibi aksiyonlardır. HD versiyonları da var. PS3 veya PS4'e ihtiyacın var ama bunlar için.

***Battlefield 1* de son yılların en fazla övgü toplayan (ve en çok satan) FPS'lerinden. Tek kişilik senaryo açısından biraz sıradan olduğu söylenir ama 1. Dünya Savaşı atmosferi çekici geliyorsa ve multiplayer FPS maçlarına girmekten hoşlanıyorsan bayılacaksındır.**

Mini bir itiraf yapmak istiyorum; Battlefield 1'in tanıtım filmlerine çok yükselmeme rağmen oyunu zerre sevemedim. Tek kişilik senaryo her zamanki gibi zayıf, çoklu oyuncu ise Birinci Dünya Savaşı havasını verememiş bana kalırsa. Birinci Dünya Savaşı için fazla teknolojik silahlar mevcut. DICE İkinci Dünya Savaşı üzerinden yürüyecekti 1 değil, bana kalırsa orada hata yaptı. Asıl soru Activision'un Sledgehammer ile yeni COD'u kotarıp kotaramayacağı. Çok daha iyi bir tek kişilik senaryo bizi bekliyor muhtemelen ama bu sefer oyun çıkmadan alma gibi bir niyetim yok. Her COD'da aynı hatayı yapıp, harcadığım paraya üzülmekten sıkıldım artık. Yiter! -N

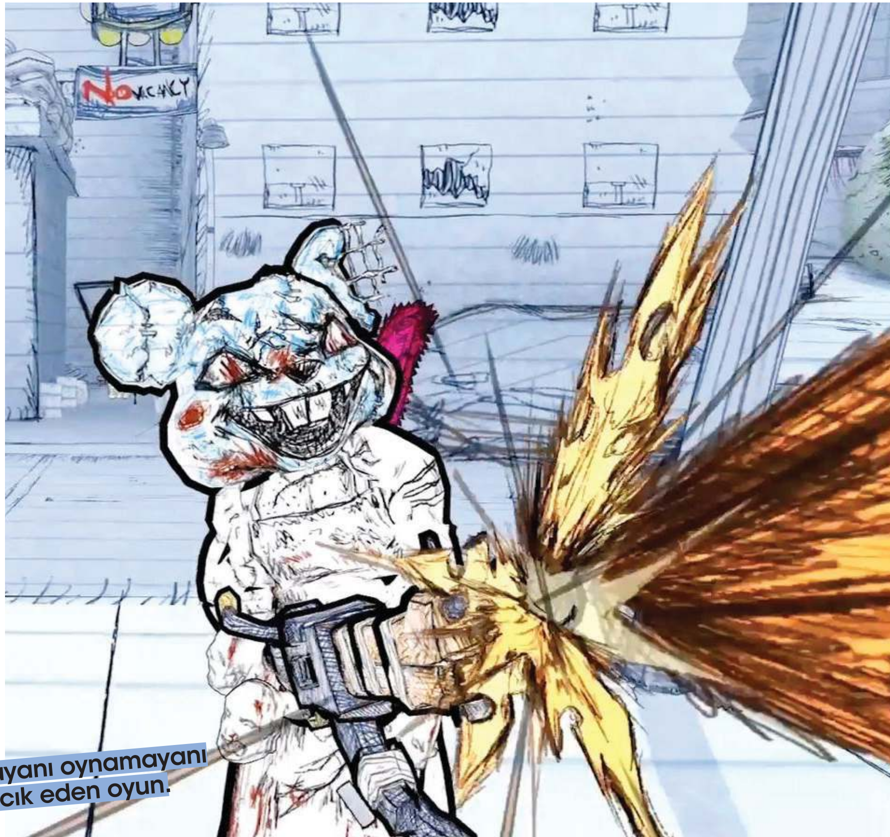
***Horizon: Zero Dawn* da bu konsol neslinin en harika oyunlarından biri. PS4'e özel kendisi. Dünyası cidden muhteşem, hikâyesi kendini ilgiyle takip ettiriyor, aksiyon mekanikleri diğer bütün oyunlardan çok farklı ve çok başarılı... Fırsatını bulursan kesin göz at derim.**

The Witcher filmi gelecek, herhangi bir iptal falan söz konusu değil ancak uzun süredir, 2015'ten beridir de ses çıkmadı. Ne yönetmen ne oyuncular belli. Yani oyun filmlerinin genelinin uyduruk olduğunu düşünürsek biraz şüpheyle yaklaşmakta fayda var her zaman ama şöyle iyi de bir film çıkarsa var ya...

Kodlamayla ilgili pek bir şey bilmeyen biriyim, bir yol gösterici olamam o konuda ama düz mantıktan bakarsak ne derece yetkin olduğun ve ne çapta bir şey yapmak istediğin önemli tabii 3 ayın bir şeyler yapmak için yeterli olup olmaması konusunda. Nihayetinde oyun motorlarının hazır sunduğu objeleri, kaplamaları vs. kullanarak birkaç haftada yazılan ve başarılı da olan oyunlar var. Yani "Ben kodlama konusunda iyiyim, üç ayda kısa ve güzel bir platform oyunu yapabilir miyim?" dersen tabii ki yapabilirsin. Ama "Başlangıç aşamasındayım, 3 ayda *Metal Gear* yapabilir miyim?" dersen de o iş azıcık zor ^_^

Kaan kodlama öğrenmek istiyorsan çocukluk arkadaşımın tavsiyesini sana ileteyim: Python öğren. Hem şu sıralar programcısı azmış ve Microsoft deli gibi Python yazılımcısı arıyormuş hem de diğer kodlara göre kullanımı daha kolay diyordu arkadaşım. Tavsiye veren arkadaşım Nvidia'da çalışıyor ve sağ olsun bana ufaktan kodlamayı öğretiyor net üzerinden. Bir araştır derim. - N

Erim'in yaklaşık 1 yıl boyunca yazdığı Dev bölümü vardı dergimizde, oyun yapımında sıkça kullanılan kullanışlı program Game Maker'la bir şeyler yapmayı öğretiyordu. Belki faydası olur sana, bir göz atmak istersen ilk bölümü Mayıs 2016 sayısındaydı.



Oynayanı oynamayanı gıcık eden oyun.

P5 VE DRAWN TO DEATH

Çok sevdiğim Ömer abim;
Sabri adlı yazarınız aylarca Persona 5 hype'ı yaptı, oyun çıkıyor, sen diyorsun ki Drawn to Death incele! Ayıp değil mi ya, bir yarım sayfa incelesin bari! Seni çok seviyorum, iyi günler.

Dipnot: GİST'te dedikten sonra Elizabeth'i yendim zorunlu olmasa bile ve Persona 3 harika bir oyun. Teşekkürler :) *-Safa Tipi*

Neler oluyor?!? Herkese beni şikâyet etmeye mi başladı Sabri yoksa?!? Herkes *P5* oynarsa dergi nasıl çıkacak hem :)

***P3* candır, aynen. Girişmediysen *4*'le *5* var o zaman artık sırada. Hiç kolay değildi Elizabeth ayrıca, ellerin dert görmesin. Çok severim ama kendisini öte yandan, üzülmedim değil şimdi böyle söyleyince.**

Sevgiler benden efenim.

10 YENİ PERSONA DOMAIN'İ

Ömer abi selamlar. Şahsen ne kadar doğru bir haber/sızıntı bilmiyorum ama yine de paylaşmak istedim. Atlus 10 tane yeni domain almış: P3D, P5AG, P5D, P5R, P5U, Persona-Dance, PQ2, Persona8, Persona9, Persona10. *-Kaan Güleryüz*

Sana da selamlar Kaan, sevinsem mi üzülsem mi bilemedim. Persona 8, 9, 10 güzel domain'ler tabii, bir gün umarım göreceğizdir kendilerini. Bu arada Oyungezer'den ekonomi tavsiyeleri: 35 yıl sonraya yatırım yapmak isteyenler Persona11 domain'ini alabilirler.

Arkadaş ne Persona'ymış, sizin oyuna bu denli yükselmenizi gördükçe ben kendimi uzaylı bir Fransız gibi hissediyorum. Hiç alakam yok lam oyunla, ühühüh (köşesine çekilip ağlamaya başlar). -N

Diğerleri hakkında çeşitli teoriler var. Persona 5'in dövüş oyununun, dans oyunun falan geleceğini tahmin etmek zor değil. P5R'nin de yarış oyunu olabileceği tahmin ediliyor. P3: Dancing All Night'a da hayır demem doğrusu, dans oyunu mans oyunu ama 4'ünkinin hikâyesi de müzikleri de ciddi iyiydi. Persona Q'nun da devamı gelecek görünüşe göre. P5AG'yi bilemedim...

Yani az yan oyun yapsalar, Persona 6'yı yine 9 yıl beklemek zorunda kalmasak iyi olurdu sanki ama şimdiye kadarki Persona yan oyunlarının kaliteli olduğu da bir gerçek. Bilemedim, karışık duygular içerisindeyim.

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

 oyungezer.com.tr  facebook.com/oyungezer  twitter.com/oyungezer  youtube.com/oyungezer  steamcommunity.com/groups/oyungezer

Anket







HANGİ COĞRAFYANIN OYUNLARINI DAHA ÇOK SEVİYORSUNUZ?

>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

01
Uzak Doğu oyunları hem çok abartı, hem de mitolojik öğeleri kendi toplumlarına hitap ediyor. @Sergen Tatlı

02
İkisine de oy verdim, kalbi kırılmasın keratalarım @Ahmet Levent Öztürk

03
Batı oyunları candır, kandır, özgürlük ve her telden yeni oyun demektir (diğerlerini kötülemiyorum). @Onur Özkan

04
Batı'da Dark Souls'daki baskıyı ve savaş mekaniklerini, Doğu'da HL2'nin atmosferini veya Skyrim'in RYO öğelerini bulamadım. İkisinin de yeri ayrı. @Batuhan Küçük

05
Oyun ve eğlence Japonların işi. Batı FPS'de iyi, onun dışında Uzak Doğu candır. @Mutlu Şahin

>> CALL OF DUTY'NİN GEÇMİŞE DÖNMESİ KONUSUNDA NE DÜŞÜNÜYORSUNUZ? MEMNUN MUSUNUZ DURUMDAN?

Defalarca 2. Dünya Savaşı temalı oyun yapıldı. CoD multi'ye da ağırlık vermeli. Battlefield'la rekabette geri kaldılar. @Mutlu Şahin

Hep Almanları vuruyoruz hocam, sıkıldık artık. 3. Dünya Savaşı konseptine yönelseler ya. @Erkan Dağlı

Dünya savaşlarını alternatif bir evrende işlemeliler bence. Savaşları kaybedenler kazansa nasıl olurdu gibi. @Sergen Tatlı

Bir CoD koleksiyoneri olarak seriden nefret etmeye başladım. Keşke günümüzden bir şey çıkarsalar. @Yiğit Kaplanoğlu

"Normandiya Çıkarması sırasında sahilde yaralanıp, cevval devresi tarafından kıyıya çekilen asker" vol. 76 demek istediniz herhalde :) @Burak Alış

Black Ops II gibi oyunlar çıksa, hem geçmişte hem gelecekte oynasak, hayat bayram olsa... @Serkan Altınbaş

>> @OYUNGEZER: SATIŞ KAYGISI HİÇ OLMAYAN BİR OGZ KAPAĞI YAPACAKMIŞIZ MİSAL... NE OLSUN? (BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU)

Journey yapalım! Bu oyun üzerinden uzakları, yalnızlığı, sembolizmi konuşalım 600 sayfa. **@pebblesinmymind**



Illidan'ı koyalım kocaman. Yaptık di mi? Satmadı mı? Blizzard'ın bize mail attığını hatırlıyorum en son ama... Sonra bayılmışım. **@gizemsedef**



Per- A bi' sn lan! Nası yani!? E satmaz ki?!! **@omerakdag**



1TL'ye Reklâm!

Hiç ilan gelmezse Justin Bieber resmi basacağım demiştim ve de gelen bir şey olmadı. Ama bu ay 4 sayfaya indirmek zorunda kaldık Selam'ı, paçayı kurtardınız yine. Bilmeyenler için tekrar edeyim: Normalde buralarda bir reklam sayfamız var ve bu sayfayı normal reklamlara değil, sizden gelen, kendi projelerinize ait reklamlara ayırıyoruz. A4 kâğıt ölçüsünde bir görsel hazırlayıp "1 TL" diye bir başlığa sahip bir maille selam@oyungezer.com.tr'ye göndermeniz yeterlidir. Uygunsa ve gelen diğerleri arasından tercih edersek yapıştırıveririz. Henüz 1 TL'lik ücretleri toparlayamadık ama bir gün kapı kapı gezip 1 TL'lerimizi toplayıp ofise bir kap dondurma alma hedefimiz var.

Bu ay biraz kilo verdi Selam sayfalarımız. Kulağınızı dergiye yaslarsanız sayfalardan gelen bir ses duyabilirsiniz: Mektup at ey sevgili okur! Garibban koma bu sayfaları!



Gelecek Ayın Misafiri

Tekken, KoF, Mortal Kombat, SF dinlemez, döver! Dayak Kulübü'nün kadim başkanı, eski piksel işleri uzmanı, akşamları çerez niyetine Resident Evil ve MGS yiyen canavarımız **Volkan Turan** önümüzdeki ay sorularınızı bekliyor olacak. Merak etmeyin, eli sopalılığı sadece dövüş oyunlarında, yoksa pamuk helva gibi adamdır.



Hayalet Gemi

Eren Eryürekli
erene@oyungezer.com.tr

Adımlarımız hangi yöne?

Bir süredir Nescafe'den vazgeçtim ve kendi filtre kahvemi hazırlayıp içmeye başladım. Bilirsiniz işte suyu ısıt, kahvenin demlenmesini bekle, french press'le tanecikleri ayıkla, iç. Bu basit ritüel yaşamımdaki diğer küçük şeylere dikkat etmeye yöneltti zihnimi, diğer ritüelleri nasıl hallediyorum, hangilerine özenip, hangilerini savsaklıyorum?

Eh özellikle yemek yapma konusunu geçiştirdiğimi, bilgisayarımı veya çizim gereçlerimi ekstra özenli kullandığımı fark ettim. Bu da beni şu noktaya götürdü; bizim için önemli olan şeylerin listesi aslında pek de değişmiyor ve kazanılan her yeni alışkanlık beyni farklı bir çalışma sistemine alıştırıyor, onda daha önce fark etmediğiniz bir özelliği açıyor. Örneğin Pillars, Skyrim gibi oyunlarda hep güçlü olmaya kasıp karizmaya puan vermeyen oyuncu gibi bir noktadan sonra kazandığımız gücün fazla geldiğini, anlamsızlaştığını ve örneğin karizmaya da biraz versek bazı diyalog seçimlerinden mahrum kalmayacağımızı fark etmek gibi bir şey bu. Rutinler ve alışkanlıklar zihnin sağlığını dengede tutsa da zaman zaman yapılan değişiklikler aslında tam da bu dengeyi sağlamlaştıran, yetenek ağacınıza yeni bir girdi sağlamaları açısından önemliler. İşe veya okula her gün aynı yoldan gitmek garantilidir, ama bir yan yola sapmak veya eve gitmemeyi seçmek beynin içindeki nöronları farklı bağlantılar kurmaya zorlar ve nihayetinde yaşadığınız (veya yaşamadığınız) şeyler algınızda yeni bir bilgi yaratır. İşte tam da o bilgi ve deneyim kırıntısı yaşamımızda farklılığı yaratan. O minik isyankârlık, kuralların ve kişisel kalıpların ötesine atılmış adım aslında yaşamak.

> “ALIŞKANLIKLAR ÖZGÜRLÜĞÜMÜZÜ PERDELİYOR BİR MÜDDET SONRA.”

Adım demişken siz nasıl yürüyorsunuz? Yere bakarak mı? Yoksa dimdik ileriye mi? Gökyüzüne dalmak ne güzel değil mi? Çevreyi hiç kolaçan ediyor musunuz? İnsanlarla göz göze gelmekten kaçınmayın. Çünkü eğer yere bakarak yürüyorsanız varlığınız bastığınız yer ve ayaklarınıza indirgenir. Kaldırımlarda sahte gülüşlü yüzler yoktur veya fiziksel memnuniyetsizliğinizi size hatırlatan yargılayıcı gözler. Taşlar, belki toprak, bazen de o hep kaçındığınız aynalar vardır. Yere bakarak yürümek nereye gittiğini bilmemek, dünyayı unutmak ve hiçliğe kucak açmak demektir belki de. Çünkü dipsizlikte yüzleri veya gözleri göremeyiz, sesleri zar zor işitir, kimseye de dokunmayız. Ne kadar güvenli değil mi? Halbuki ileriye baksak, belki kalabalıktan bir arkadaşımızı seçeceğiz, belki onunla oturup bir şeyler de içeriz, sohbet ederiz. Yere bakarak yürümek sonsuz olasılıktan yalnızca birisi ve en risksizi olsa da yaşam diğer olasılıkların içinde saklı. Ve bizler adımlarımızdan ibaret değiliz, yani sadece “var” değil, “var olanız”. Nasıl oyunlarda yere bakarak yürümek her tür saldırıya açık olmak, merminin nereden geldiğini bilememek demekse gerçek hayatta da öyle. Güvende değilsiniz aslında, sadece kaçıyorsunuz demek. Erteliyorsunuz demek.

BU AY NELER ÖĞRENDİM

- NieR Automa'dan robotların da ağlayabileceğini, “bunun böyle devam edemeyeceğini” öğrendim. Oynamayan kalmamalı, yılın oyunu favorim şimdiden.
- Homunculus mangasından bastırılmış bilinçaltının kişide nasıl çapraşık karakter deformasyonlarına yol açabileceğini öğrendim. Okunası bir eser.
- Ömer'in 120 küsur saatlik Persona 5 maratonundan resimde kullanılan altın oran haricinde bir de gümüş oran diye bir şeyin olduğunu öğrendim. Genel kültür hazinesi oyun resmen.
- Son olarak Monster Hunter'dan asla vazgeçmemeyi öğrendim bininci kez.





Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Sözlü iletişim

Size de olmuştur eminim, mesela bir müzik grubunu çok seviyorsunuzdur, bateristi enstrümanını konuşturuyordur, şahane şarkılar besteliyor, şahane sözler yazıyordur. Sonra bir röportajına denk gelirsiniz, o gözünüzde büyüttüğünüz adam iki lafı bir araya getiremiyordur. Ressamlar, sporcular, yazarlar, hepsi için geçerli olabilir bu dediğim.

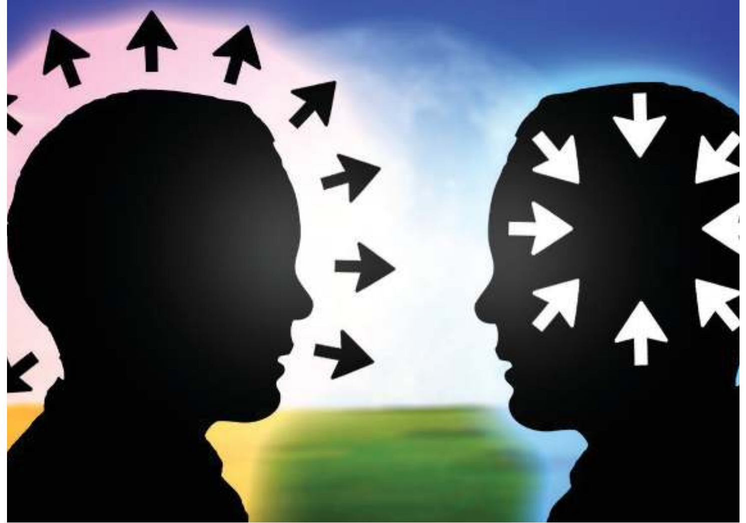
Şimdi bu "iki lafı bir araya getirememe" mevzusunu, yani sözlü iletişim konusunda yetenekli olmamayı genel olarak iki şekilde algılamak mümkün:

Birincisi kendini sözlü olarak ifade edebilmeyi kişinin zekâsının ve kendini ifade edebilme yetisinin bir göstergesi olarak görebilirsiniz. İkincisi de sözlü iletişim yeteneğini bir insanın sahip olabileceği çok sayıda yetenekten yalnızca biri olarak görebilirsiniz.

Youtube kanalımızdaki videolara ve sürekli kemkümlememe aşinaysanız hangisini savunacağımı tahmin etmişsinizdir: İkinciyi tabii ki! Öyle süper bir yazar olmakla alakam yok ama işte Oyungezer'de yaza yaza üç beş gram kendimi yazarak ifade edebilmeyi öğrendim (dergideki ilk yazılarıma dönüp bakma işkencesini kendinize yapmamanız tavsiyedir). Yine videolar çeke çeke birazcık daha iyi sözlü iletişim kurmayı becerebildim ama o bir yere kadar. Bana gelip "Birader şu oyun nasıl?" diye sorsanız mesela "iyidir ya, güzel bence yani" falan gibi müthiş derin yorumlarıma maruz kalacağınızı bilin. Tabii insanın "ben de böyleyim" deyip kestirip atmaması, kendini geliştirmek için çaba sarf etmesi gerekir eksik olduğunu düşündüğü konularda ama "o da olur bir gün" diyeyim şimdilik.

> İNSANLARIN DEĞERİNİ TEKİL ÖLÇÜTLERLE ANLAMAYA ÇALIŞMAMAK GEREK.

Önce cep telefonlarının yaygınlaşması, sonra da Youtube ve Twitch'in patlaması her ne kadar insanlara sözlü iletişim konusunda pratik yapma, kendini geliştirme imkânı sunduysa da benim gibi bu konuda ileri gitme işini pek becerememiş garibanlar için hayatı daha zor hale getirdi.



Şöyle ki; eskiden konuşmasını, kafasındakileri düzgün şekillerde söylemesini bilen ve çok kişiye ulaşan insanlar televizyondaydı, televizyon da farklı bir dünyaydı. Sizin günlük yaşamda karşılaştığınız yetenekli konuşmacıların erişebildiği insan sayısı da nihayetinde çevreleriyle sınırlıydı. Ne zaman ki insanlık olarak iletişim çağına geçiş yaptık, bu yetenekli insanlar kitlelere ulaşmaya başladı. Youtube'u ve Twitch'i sık sık açar ve sözlü iletişimi kuvvetli insanlara sürekli maruz kalır olduk. E güzel bir şey bu elbette, "niye böyle oldu, keşke olmasaydı" demiyorum ama işte dediğim gibi bir olumsuz sonucu da oldu bu durumun.

İnsanlar her gün ciddi bir zamanlarını sözlü iletişimi iyi insanlara maruz kalarak geçirdikçe günlük hayatlarında karşılarına çıkan, pek de iyi iletişim kuramayan insanlara karşı bir hayal kırıklığı hissetmeye başladılar. Sözlü iletişim yeteneği insanlardan "beklenir" hale geldi. Dolayısıyla hayat bu tuhaf insanlar için biraz daha zorlu bir hal aldı. Hafta sonları konser veriyor, yılda iki tane kitap yazıyor, olimpiyatlarda madalya kazanıyor olun, eğer konuşma konusunda yeteneksizseniz sosyal bir ortama girdiğinizde herhangi bir yeteneği/başarısı olmayan ama ağzı iyi laf yapan birinden daha az değerli olacaksınızdır muhtemelen.

Yani sizin bileceğiniz iş tabii de insanların değerini sözlü iletişim yeteneğiyle ölçmemenizi, sözlü iletişim yeteneğini başka birçok "ability"nin arasından bir tanesi olarak görmeye çalışmanızı rica ederim naçizane. İki lafı bir araya getiremeyen insanların içinde ne cevherler olabiliyor (olmayabiliyor da tabii, o ayrı mesele).

Bu arada evet, iyi iletişim kurabilen insanları kıskanıyor olmamın da payı var şu sayfada bütün bunları söylüyor olmamda ^_^



TARIK KAPLAN

CALL OF DUTY WW2

Savaş bildiğimiz topraklara geri döndü

Haydi hep birlikte itiraf edelim, FPS oyunlarına ilgimiz olsa da olmasa da, CoD oyunlarının kendini ne kadar tekrar ettiğini duymaktan artık gına geldik. Aynı şekilde her muhabbeti açıldığında Battlefield serisiyle karşılaştırılmalarına da gözlerimi devirerek karşılık vermeye başladım ben. Tamam, ikisi de hem kapsam hem de kitle olarak çoook benzerlik gösteren, piyasanın kendi türündeki en büyük markaları ve karşılaştırılmaları çok doğal. Ama her benzerliği "bu bundan araklamış," "bak önceki oyununda o da böyle yaptıydı" "RİP X, BU YIL Y'NİN OLACAK" yorumlarıyla süsleyen kitle lütfen biraz frenlesin kendini artık. Ben iki seriyi de severim mesela, tutuklayın beni!

İçimi ilk paragraftan döküp rahatladığıma göre, gelin Call of Duty'nin geçen yıl o kadar da heyecanla karşılanmayan uzay macerasından sonra saptığı yeni yola bakalım. Bayanlar ve baylar, Activision'ın oyuncunun isteklerine kulak verdiği nadide anlardan birine tanık oluyorsunuz. Karşınızda Call of Duty'i dünyanın en büyük oyun markalarından biri haline getiren ilk adımları yeniden yaşatmak isteyen, çağımızın en yeni ve en büyük çaplı (olacak) İkinci Dünya Savaşı oyunu duruyor: Call of Duty WWII.

SIZMAYAN BİLGİYE GÜVEN OLMAZ

Artık alıştığımız üzere oyunun resmi duyurusu yapılmadan önce kapak görseli, çıkış tarihi ve pek çok detayı "sızıntılarla" öğrendikten sonra, 26 Nisan'da yayınlanan fragman ve resmi duyuruyla öğrendiklerimizi doğruladık. Özüne dönüş konseptini oldukça ciddiye alıyor gibi görünüyor CoD bu yıl, zira yalnızca tarih çarklarını geriye çevirmekle kalmayıp oyuncunun elinden sonuna kadar tutma alışkanlığını bile bırakmaya niyetli. Hani uzun zaman oldu bir CoD oyunu için ekstra heyecan duymayalı ve bu hissimizi biraz köreltiler açıkçası ama bu kez gerçekten umut vaat eden şeyler görüyoruz. Kaskınızı taktıysanız makinalı tüfek ateşine atlayalım.

Serinin en çok merak edilen yanı olan senaryoyla başlayalım. Görünen o ki seri hikâye anla-



ÖZLEDİĞİMİZ SAF AKSİYON VE EPİK SAHNELER İÇİN GEREKLİ MATERYAL BOLCA MEVCUT WWII'DE.



tımında birden fazla karakter kullanma yolunu son oyunlarıyla yavaş yavaş terk ediyor. WWII'de, Amerikan ordusunun Avrupa'daki askerlerinden Normandiya çıkarmasında da rol alan bir birlik olan 1. Piyade Tümeni'ne bağlı, Ronald Daniels isminde bir er olacağız. "Red" lakabıyla anılan başkarakterimizin nasıl bir karakteri olacağı meçhul olsa da, silah arkadaşlarımızın karakteri her zaman için çok daha önemli bir nokta ve fragmanda oldukça başarılı yüz animasyonlarına, gerçekçi seslendirmelere ve belirgin karakterlere sahipmiş gibi görünen bir iki kişiyi görme şansı da bulduk. Kendi adıma CoD'un iyi yan karakterlerini çokça sevilesi, kötü olanlarıysa arkası boş ama karakteri net olarak tanımlarım. WWII aradaki ince farkın ne tarafına adım atacak ve attığı adım çamura mı saplanacak yoksa çimene mi, onu zamanla göreceğiz.

Silah arkadaşları demişken, önceki oyunlardaki kadar boş beleş gezemeyecekler bu kez kendileri. Zira serinin alamet-i farikalarından biri olan "can yenileme" mantığı kalkıyor artık. İnanamadınız değil mi? Temel mekanikleri aynı tutsa da *Infinite Warfare*'daki ufak yan görev konseptiyle yeniliğe tamamen kapalı olmadığını gösteren seri, bu kez adımını daha büyük atacak demektir bu. Takım arkadaşlarımız kendi kendine yenilenmeyen canımızı kurtarmak için hazır bekliyor olacaklar ama bu sistem yere düştüğümüzde kaldırmaları şeklinde mi yoksa yaralandığımızda gelip yaramızı sarmaları gibi bir konseptle mi uygulanacak emin değilim. İki türlü de WWII'ye önceki oyunlarda olmayan bir zorluk katacağını düşünüyorum ki bu kesinlikle ama kesinlikle serinin ihtiyaç duyduğu bir özellik.

Cephanemiz de geçmişe dönüyor ve exosuitlerden kurtuluyoruz. Yehu!

NAZİ VURMAYA BAHANE ÇOK

Zorluğu arttırdık, peki sonra? Sonrası Normandiya Çıkartması, Bulge Savaşı, Paris'in kurtarılması... Ronald'la Avrupa'yı Nazi işgalinden kurtarmaya çalışırken savaşın son yılları olan 1944-45 dönemini oynayacağız ve görünüşe bakılırsa tek yönlü bir hikâye örgüsüyle karşılaşacağız. Özellikle Normandiya kıyılarındaki çıkarma sahnelerine bakarak da bir şeyi çok net görmek mümkün: Bu kez elimizde öncekilerden daha karanlık bir oyun olacak.

Şimdi kendimle çelişerek şöyle bir çıkarım yapacağım, benden nefret etmeyin: CoD, Battlefield serisinin savaşın karanlık yüzünü ve kahramanlık değil, askerlik hikâyelerini anlattığı son oyununun başarısından ciddi dersler çıkartmış gibi görünüyor. Savaşta sıradan bir asker olma hissiyle gelen ağır temanın çekiciliğinden faydalanmak istiyor sanki WWII, zira atmosfer ciddi anlamda daha karanlık, savaşlar çok daha kanlı ve vahşi olacak bu kez. Zorluk seviyesinin yukarılara çekilmesi de aynı yolda atılmış bir adım gibi geliyor bana. Oyunun renk paleti öncekilere göre daha soluk, hatlar keskin olmasına karşın her şey daha gri ve boğucu görünüyor ki atmosfer yaratma kaygısına paralel bu da. Fragmanda dikkatimi çeken bir noktaysa o karanlık atmosferi pekiştirmesi için mi yoksa başka sebeplerden mi olduğunu tam kestiremediğim, sahnelerin arka plan bulanıklığı. Buna takılma sebebim fragman boyunca hiç geniş alan görmemiş olmamız. Call of Duty'ler koridor benzeri yapılarda geçer zaten, ama biraz açıklık taktik için her zaman gereklidir. Acaba büyük, açık alanlar görecek miyiz diye bir umudum var ama şimdilik o konuda pek bir şey görebilmiş değiliz.

SİLAH ARKADAŞIM OLUR MUSUN?

Yenilikler diyorduk değil mi? O zaman hazır olun: Oyunun bir de kendine has bir hikâyesi olan co-op modu olacak. Ana senaryoya paralel mi ilerler yoksa tamamen ayrı bir yola mı sapar bilemiyorum şimdilik ama can yenileme mantığını düşününce epey güzel anlara gebe olabilir bu mod. Ve tabii modlar demişken, olmazsa olmaz zombi modumuz gene mevcut.

MULTİSİZ COD OLUR MU?

Şahsen çok fazla bakmıyor olsam da CoD'un en önemli kozlarından biri de çok oyunculu modları malum. Bu noktada eSpor'a ciddi bir ağırlık vermek istediğini biliyoruz Activision'ın, bu da demek oluyor ki olabildiğince dengeli ve oynaması kolay ama ustalaşması zor bir multiplayer bekliyor bizleri. Oyunun hızını biraz düşürmek için uygun atmosfere de sahip olduklarını düşünürsek bu fırsatı son oyunlarda iyice ayarı kaçan multiplayer maçlarının temposuna bir çeki düzen vermek için kullanabilirler. Bir de yeni bir özellik olarak oyuncuların maçlardan önce bir araya gelip konuşabilecekleri, gezinebilecekleri bir alan eklenmiş. Dürüst olayım, genel CoD kitlesinin birbiriyle olan iletişimini düşündüğümde o alana hiç ayak basasım gelmiyor. Evet karamsarım. Fragmanın suçu, ne yapayım?

Yazının sonuna geldik ama hiç bahsetmediğimi fark ettim: *CoD WWII* Sladgehammer Games tarafından yapılıyor. Hatırlamadıysanız, kendileri *MW3*'e yardım eden ve *Infinite Warfare*'i yapan firma. Bu oyun için 2,5 yıl boyunca bilgi topladıklarını, silahları, tankları, teçhizatları ve ortamları en ince ayrıntısına kadar incelediklerini ve her şeyin mümkün olduğunca ayrıntılı, gerçek olmasına çalıştıklarını söylüyor, şu ana kadar yapılmış en büyük CoD oyunu olacağını da ekliyorlar. Sonra da çok güzel oldu diyorlar. "Hayır kendim yaptım diye söylemiyorum, vallahi çok güzel oyun." İnanmadığımızdan değil sevgili Sladgehammer ama müsaadenizle, onun kararını oyuncular olarak biz verelim.

TÜR: FPS **YAPIM:** Sladgehammer Games **DAĞITIM:** Activision **YAŞ SINIRI:** 18+
ÇIKIŞ TARİHİ: 3 Kasım 2017 **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **DAHASI İÇİN:** callofduty.com/wwii



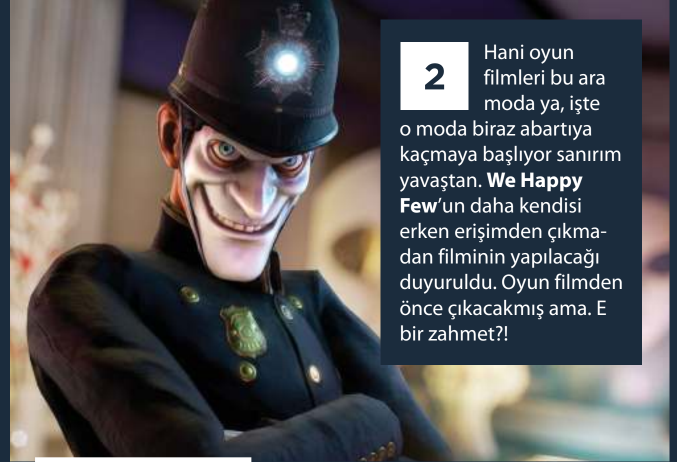
BU AY *Ne oldu?*

NASIL OLDU DA BU AY BU KADAR FAZLA İNCELEYECEK OYUN BULDUK ANLAYAMADIK, ŞAŞKIN BİR MUTLULUK VAR ÜZERİMİZDE. ÜSTÜNE ÜSTLÜK SÜRPRİZ YAPIMLARIN HABERLERİNİN DE ARDI ARKASI KESİLMİYOR. ÇOĞU DA BÜYÜK VE ŞİMDİDEN İNSANI SABIRSIZLANDIRAN OYUNLAR. OYUN DÜNYASI ALTIN YILLARINDAN BİRİNİ YAŞIYOR GERÇEKTEN. VE BİZ DE SAYFALARIMIZLA BU SÜRECİN BİR PARÇASI OLMAKTAN BÜYÜK KEYİF ALIYORUZ.

TARIK KAPLAN



1 Geçen ay da demiştik ama resmileşti, **Total War: Warhammer 2** gaz bir fragmanla duyuruldu, 2017 içerisinde geleceği kesinleşti. Yeni **Spider-Man** oyununun da bu yıl çıkacağı açıklandı ama sonradan resmi twitter hesabından "çıkış tarihimiz yok" denildi, naz yapıyorlar bizce. **Uncharted: The Lost Legacy** 22 Ağustos'ta, **Reservoir Dogs: Blood Days** ise 18 Mayıs'ta çıkacakmış. Ha bir de **Friday the 13th** için 26 Mayıs deniyor.



2 Hani oyun filmleri bu ara moda ya, işte o moda biraz abartıya kaçmaya başlıyor sanırım yavaştan. **We Happy Few**'un daha kendisi erken erişimden çıkmadan filminin yapılacağı duyuruldu. Oyun filmden önce çıkacakmış ama. E bir zahmet?!



3 **Windows Store**'un yeni uygulamasıyla **tüm emülatörler mağazadan kaldırıldı.** Bu artık Windows'larda emülatör kullanamazsınız **demek değil tabii ki**, yalnızca Windows Store'dan alamazsınız demek.

4 Bu ay yeterince Call of Duty haberi duymadıysanız **Call of Duty sinematik evreni** için çalışıldığını bilmek isteyebilirsiniz. Bayağı **filmlerden, dizilerden** bahsediyoruz ve başta epey tecrübeli isimler var.





5 Burnout'un yaratıcılarından yeni bir oyun geliyor: **Danger Zone**! Türünü tahmin edersiniz, trafik canavarlığını yepyeni bir boyuta taşıyacağız yeniden.

6 **Street Fighter V**'in DLC'si **Thailand Temple Hideout**, oyuna yeni bir arena ekliyor fakat arkaplan müziğinde yapımcı ekibin nasıl olduysa fark etmediği epey bariz dini referanslar varmış. Bu fark edilince apar topar yamalandı, özürler dilendi, müzik değişti: **tinyurl.com/ogz-115-sfv**

7 Çinli oyun firması **Tencent**'in oyun platformu isim değiştirdi ve batıya da açılıyor. **WeGame** isimli platform temelde **Steam**'le aynı işi yapacak ve hali hazırda kullanıcı sayısı Steam'den %75 daha yüksek. Bize ne kadar yarayacak önümüzdeki günlerde göreceğiz ama Steam'in artık ciddi bir rakibi olacak gibi duruyor.



8 Bir oyuncunun **Final Fantasy XIV**'e mi yoksa **World of Warcraft**'a mı başlamak istediğine karar veremeyip bunu twitlemesi üzerine iki tarafın da twitter hesapları üzerinden **tatlı mı tatlı bir atışma** başladı. İstemsizce gülümseten bu muhabbetin tamamına bakmanızı şiddetle öneririm: ***tinyurl.com/ogz-115-ffwow***

11 Ubisoft'un başı hisselerinin giderek daha fazlasını alan **Vivendi** firmasıyla belada. Fransız yasalarına göre bir şirketin %30 hissesine sahip olan kurum o şirketi satın almayı teklif edebiliyor ve Vivendi son alımıyla Ubisoft'taki hisse payını **%25**'e çıkarttı. Ubisoft'un CEO'su Yves Guillemot bu alıma çok karşı ve yaratıcı riskler alma seçeneklerini kısıtlayacağını düşünüyor. Öte yandan Vivendi Ubisoft'u satın alma niyeti olmadığını söylemişti. Durumlar karışık, neler olacak göreceğiz.



14 Geçen ay da bahsettiğimiz **Overwatch için hile yazılımı** yapan **Bossland** şirketine Blizzard tarafından açılan dava sonuçlandı ve hile programının yazılımcısı, Blizzard'a **8.6 milyon dolar** ceza ödemeye mahkum edildi. Oh oldu. Hile yapmayın, yaptırmayın.

15 Belki şurada küçük mutlu bir Xenomorph vardır... **Alien: Isolation 2**'nin yapım aşamasında olabileceği söylentisiyle titriyoruz şu aralar. Düşüncesi bile ürpertmedi mi tüylerinizi?

16 Bandai Namco yepyeni bir oyun duyurdu: **Code Vein**. Türü zindan dolaşmalı RYO olarak tanımlanmış olan oyunun ilginç mi ilginç bir hikâyesi var ve içerisinde oldukça farklı mekanikler barındıracak, karanlık bir oyun olacak. Hikâyesi ve daha fazla bilgi için şöyle alabiliriz sizi: **tinyurl.com/ogz-115-codevein**



9 **BioWare**'in Destiny - The Division kırması dev bir **aksiyon - RYO** üzerinde çalıştığı söylentisi var. Firmanın şu ana kadarki en büyük projesinin bu olduğu da eklenmiş. Söylentinin de kaynağının oyun muhabiri Liam Robertson olduğunu ekleyeyim de fos çıkarsa ona kızın.



12 Yazı işleri müdürümüzün ayın ilk yarısı yok olmasına sebep olan **Persona 5**'in yapımcısı **Atlus**, oyunun yayınını yapan kişilerden spoiler olması için belli bir yerden sonrasını kaydetmemelerini istedi, ama bunu **epey sert bir dille** yaptı. Bolca eleştiri alınca da geri adım atıp özür diledi. İsteklerinde çok haklılar ama işte üslup önemli şey.

Self-Service Refunds
Now available on Xbox One and Windows 10!
You've spoken; we've listened. In support of offering gamers the freedom of choice, we're making changes to the Microsoft Store purchase experience by offering customers a simple way to instantly return digital products like games and apps through account.microsoft.com.

10 Microsoft oyuncu dostu bir hamleyle **mağazasına geri iade seçeneği ekliyor**. Steam'dekine epey benzeyen bu sistem sadece oyun değil programlar için de geçerli üstelik. Şartları da Steam'le benzer, indirilen içeriğin en fazla 2 saat kullanılması, mutlaka indirilip açılmış olması, en az bir gün sonra iade edilebilmesi gibi şartlar var. Gayet güzel adımlar bunlar, devam etsin!

13 Gelecek nesiller "Bu yaşa geldin oyun mu oynuyorsun" sözünü duymayacak! **2018 Asya Oyunları** (Olimpiyatların ardından en büyük spor organizasyonu) programına **eSpor** da girdi. Bu da artık **eSpor'un ciddi anlamda bir spor olarak görülmeye başladığının** taş gibi kanıtı dönüm noktası. Acaba turnuvada hangi oyunlar olacak?



"Sen daha fazla ateş etme canım, ağaç delik deşik oldu ama adam hâlâ ayakta."





TÜR: FPS **YAPIM:** DICE **DAĞITIM:** EA **PLATFORM:** PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 17 Kasım 2017 **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-115-bf2

BATTLEFRONT 2

Galaktik savaş yepyeni bir boyut kazanıyor!

GENCER FENERCİOĞLU

Geçtiğimiz ay Orlando'da gerçekleşen Star Wars Celebration'ın en güzel sürprizlerinden biri de *Battlefront 2*'nin güzel bir fragman eşliğinde duyurulması oldu. Üstelik Battlefront hayranları olarak gördüklerimizden de epey memnun kaldığımızı söyleyebiliriz. DICE'ın verdiği sözleri de eksiksiz şekilde tutması durumunda *BF2* önceki oyunun yarattığı hayal kırıklıklarını tekrarlamayacak gibi duruyor. Peki bu tanıtımda ne gördük, ne bekliyorduk ve ne istiyorduk?

NE BEKLEDİK?

■ DICE, 2015 senesinde çıkardığı *Battlefront* ile oyuncuların gönüllerini kapmayı ne yazık ki başaramadı. İçerik sıkıntıları yaşatan oyun, Star Wars evrenine fazla yakın olmayan bir oyuncuyu içine çok çekemiyordu. Biz, yani Star Wars hayranı oyuncular da sadece Star Wars evreni sayesinde oyunu birkaç saatliğine oynayabiliyorduk. Üstüne üstlük oyunda tek kişilik senaryo modu da yoktu ve bu çok büyük bir eksiydi oyunun hanesinde. Yani *Battlefront 2*'den ilk beklentimiz **dolu dolu** içerik ve tek kişilik, **ağzımızı açık bırakacak bir senaryo modu** olması.

■ *Battlefront*'un bana göre en büyük eksiklerinden biri de çok oyunculu moddaki haritaların muhteşem görünmesine rağmen oynayış açısından yeterli farklılık göstermemesi, yeterince derinliği olmamasıydı. Özellikle kendini tekrarlayan yapıları zaten içerik sıkıntısı olan bir oyun olan *Battlefront*'un elini daha da kısıyordu. Yeni oyunda görsel kalitenin daha da üst olacağına zaten inancımız tam fakat **oynanış derinliği sunabilen daha çeşitli haritalar** kesinlikle istediğimiz, olması gereken bir şey.

■ **Uzay savaşları!** Orijinal *Battlefront* serisinin en sevilen yanlarından biri olan uzay savaşlarının 2015'teki *Battlefront*'ta olmaması sevenlerini ciddi şekilde üzmüştü. Bu ayıptan *BF2*'de vazgeçilmesi ve serinin en eğlenceli yanlarından birinin geri getirilmesi elzem. Death Star DLC'si ile gelen uzay savaşı mantığından bahsetmiyorum tabii.

■ Maç içerisinde kahraman olmak için kullanılan yeni sistem (rastgele çıkan power-uplar) öncekilere nazaran çok sorunlu ve adaletsizdi, bunun da eski skor bazlı sisteme dönmesi oyun temposunu ve zevkini arttırır diye düşünüyorum.

NE GÖRDÜK?

■ İmparatorluk tarafına odaklanan tek kişilik bir **senaryo modu**! Sonunda demek istiyorum. Bu sefer eski *Battlefront 2*'de kullandığımız 501. birlik yerine Iden Versio önderliğindeki İmparatorluk askerlerinin seçkin birimi Inferno Squad'a odaklanacağız. Hikâye, ikinci Death Star'ın yok edildiği Return of the Jedi'dan kısa bir süre sonrasında geçecek. Senaryoyu da *Spec Ops: The Line*'nın başyazarı **Walt Williams** ve eski IGN editörü **Mitch Dyer** yazıyormuş.

■ Karakter özelleştirmede farklı bir yol izlenecek *BF2*'de. Battlefront'ta sınıf sistemi yerine kişiselleştirilebilir karakterler bulunuyordu. DICE bu kez Officer, Assault, Heavy ve Specialist gibi sınıfların bulunduğu derin bir sınıf tabanlı sistem olacağını söylüyor. Geliştirmeler de bu sınıfların özellikleri üzerinden ilerleyecek gibi, daha ayrıntılı şekilde görmeyi bekliyoruz.

■ Oyun bütün dönemlerden Yoda, Darth Maul, Kylo Ren, Luke Skywalker gibi karakterleri ve daha fazlasını oyunculara sunacak. The Force Awakens'dan alacağı içeriklerle de beslenecek olan ikinci oyun aynı şekilde The Last Jedi filminden de yararlanacakmış. Can sıkıcı bir detay, yeni üçlemenin kahramanlarıyla oynamak için ön sipariş vermek gerekmesi ki öyle bir şey yapmanızı kesinlikle tavsiye etmiyorum.

■ Önemli bir nokta: **Uzay savaşları geri dönüyor!** Burnout, NFS ve Black oyunlarını geliştiren Criterion Games bakıyor bu bölüme. Şu anda sadece uzay savaşlarının 24 kişilik oyuncu sayısıyla sınırlı olacağını ve **gerçekten de uzayda** geçeceğini biliyoruz. Bu sefer Star Destroyer'dan Arc-170'imize binip, droid gemilerini yok edelim veya Ayrılıkçı Dreadnought'ına iniş yapıp gemiyi içerden çökertelim istiyoruz, duy bizi DICE!

■ Oldukça güzel bir değişim de **Season Pass olayının tamamen kalkıyor** olması. Bu konuda başka planları olduğunu söylüyor EA yetkilileri, ne olduğunu sormaya korkuyorum ama ilk etapta Season Pass'ten kurtuluyor olmak sevindirici. Bununla birlikte, standart sürümün yanı sıra Deluxe gibi özel içeriklere sahip olan diğer sürümlerle gelen içeriklerin oyunu oynayarak ilerleyen zamanlarda açılabileceği söylendi. Bu da oldukça oyuncu dostu bir hamleye benziyor.

■ Sadece konsollar için gelecek olan, kazandığınız ödülleri çok oyunculu savaşlarda kullanabileceğiniz split-screen co-op özelliği de olacakmış. Konsola özel olması üzücü olsa da split-screen'e hayır diyecek bir oyuncuyu dünyanın hiçbir yerinde bulamazsınız.

e-gameshow

OYUN YAZILIM ve DONANIMLARI FUARI

YAŞAMIN SIRRI OYUNDA GİZLİ



11 - 14 MAYIS 2017

H.Ü. BEYTEPE KONGRE MERKEZİ

Ziyaret Saatleri 10:00 - 20:00

DESTEKLEYENLER

semor

Seminer | Organizasyon | Danışmanlık ve Turizm Anonim Şirketi





















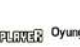




















ATİS FUARCILIK

www.e-gameshow.com

BU FUAR 5174 SAYILI KANUN GEREĞİNCE TOBB (TÜRKİYE ODALAR VE BORSALAR BİRLİĞİ) DENETİMİNDE DÜZENLENMEKTEDİR



TARIK KAPLAN

G2A VS. GEARBOX MUHAREBESİ

Olaylı yılın saklanamayan kirli çamaşırları

Eğer dijital satış platformlarından alışveriş yapan bir oyuncuysanız biliyorsunuzdur; Steam, GoG, Uplay ya da Origin gibi büyük firmaların marketleri dışında, genellikle bunlardan daha ucuza oyun kodları satın alabileceğiniz pek çok site mevcut ve G2A da bunlardan biri. Ne var ki adı pek de iyi anılan bir site sayılmaz kendisi oyun camiasında. Geçtiğimiz aylarda pek çok oyun yapımcısı G2A'dan satılan oyunlarından hiçbir gelir elde etmediğini söyledi, bazıları oyunlarının çalınan kodlarının burada legalmiş gibi pazarlandığını açıkladı ve şirketin üzerine şaibeli değiş tokuşların gerçekleştiği bir karaborsa havası yayıldı. Bunlar istediği oyunu normalde bulabileceği fiyattan daha ucuza bulan bir müşteri için göz ardı edilebilir şeyler gibi görünse de, resim aslında daha büyük. Geçtiğimiz günlerde yaşanan bir olay birçok oyuncunun resmin büyüklüğünün farkına varmasını sağladı: Gearbox'un 2011'de çıkardığı Bulletstorm'un yenilenmiş hali Bulletstorm: Full Clip Edition'ın koleksiyon sürümünü yalnızca G2A'da satmak için yaptığı anlaşma ilginç olaylar neticesinde bozuldu. Ama oraya gelmeden önce, G2A'nın kötü şöhretini nereden aldığına bir bakmak gerek.

G2A'nın çalışma prensibi oyun firmalarının ürettikleri kodları alıcıyla buluşturduğu bir platform olmaktan fazlasını içeriyor; herkes kendi pazarını açıp elindeki kodları satabiliyor. Bu sistem insanların ellerinde bulunan fazla kodları, piyasa fiyatından daha ucuza satmasına olanak sağlayarak hem ucuz hem de geniş bir pazar yaratıyor ama ciddi riskleri de var. Örneğin aldığınız kodun iddia edildiği oyuna ait olduğunu nereden bilebilirsiniz? Parayı ödedikten sonra kod gerçekten elinize ulaşacak mı? Bir sorunla karşılaşırsanız paranızı geri alabilecek misiniz? Kullanıcıyı ilgilendiren bu riskler bir yana, ya oyun yapımcıları? G2A ve benzeri platformlarda on binlerce satıcı bulunuyor ama bu satıcıların sattıkları ürünleri nereden ve nasıl edindiğine dair hiçbir takip işlemi mümkün değil. Çalıntı oyun kodlarının legal olanlardan ayrılması her zaman mümkün olmadığından, bu gibi pazar alanları ister istemez para aklama bölgelerine dönüşüyor. Ve maalesef bu dolandırıcılıklar yapımcılara çok ciddi zarar ettiriyor.

Birkaç örnekle bu zararları açayım. Geçtiğimiz yıl yetişkinler için görsel romanlar yapan küçük, bağımsız bir stüdyo olan MangaGamer'ın yeni oyunu Funbag Fantasy şirkete çok büyük zarar ettirdi ve bunun sebebi oyunun çok satmış olması. Kendi siteleri üzerindeki dükkândan alınan yüzlerce oyunun ödemeleri çalıntı kredi kartlarıyla yapılıyor, banka bunu fark ettiğinde işlemleri iptal ediyor fakat kodlar çoktan alıcıya ulaşmış oluyor. Ne oluyor peki bu kodlar? Aylar sonra G2A'da satış fiyatından çok daha ucuza listeleniyor ve yapımcısına tek kuruş kazandırmadan satılıyor. Benzer şekilde, tinyBuild adlı



AZARLAMAYA ALIŞTIĞIMIZ DEV OYUN YAYINCILARININ LİSTEDE KENDİLERİNE YER BULMAMASINI SEVİNÇLE KARŞILADIK.

bağımsız stüdyonun başındaki isim olan Alex Nichiporchik G2A'da oyunlarının 450 bin dolar değerinde kodunun satıldığını ve bunlardan tek bir sent bile kazanmadıklarını söylemişti geçtiğimiz yılın ortalarında. Bir başka örnek 2015 yılında Ubisoft'un çalıntı kredi kartlarıyla satın alındığı öğrenilen oyun kodlarını değiştirmesiyle ortaya çıktı: G2A ve benzeri satış yapan sitelerden satın alınmış olan kodlar esasında çalıntı kredi kartlarıyla alınmıştı, dolayısıyla da firma tarafından iptal edildiler. Olayla hiç alakası bulunmayan yüzlerce oyuncu, satın aldığı oyunun kütüphanesinden silinişini gördü.

Bu platformların satın alma işleminin pürüzsüz geçmesini garantileyen koruma sistemleri bulunuyor bu arada, yani yukarıda bahsettiğimiz satıcı-alıcı arasındaki sorunların giderilmesi için aracı görevi gören firmaya güvenebilirsiniz. Tabii bizim örneğimizde G2A Shield adı verilen bu koruma için ayrıyeten para vermeyi kabul ederseniz. Bu koruma hemen her alışverişin sorunsuz geçmesini garanti etse de, Ubisoft olayında olduğu gibi sonradan gerçekleşebilecek istisnai durumlarda aracı şirketin hiçbir sorumluluğu bulunmuyor. İddiaların çirkinleştiği yerlerden biri de bu pazarların çalıntı mallardan elde ettikleri kâr çok büyük boyutlu olduğu için buna göz yumuluyor oluşu. G2A çevresinde dönen tüm kara bulutlar da buradan ileri geliyor.

En güncel skandala gelelim şimdi. Geçtiğimiz haftalarda çıkışını gerçekleştiren Bulletstorm: Full Clip Edition'ın koleksiyon sürümünün, yapımcı Gearbox ile G2A arasında yapılan bir anlaşmayla yalnızca G2A üzerinden satışa sunulması planlanıyordu. Ne var ki oyunlarla ilgili videolar yapan ve 2,4 milyon abonesi olan bir Youtuber'ın, John 'TotalBiscuit' Bain'in bu duruma tepki gösterdiği videosu işleri karıştırdı. TotalBiscuit videosunda Gearbox'ın bu kararına şiddetle karşı çıkıyordu. Bu noktada kendisinin daha önce de G2A'ya yöneltmiş olduğu pek çok itham olduğunu belirtmek gerek. Gearbox'takiler bu ithamlar karşısında sessiz kalmak istememişler ve gene TotalBiscuit'in olaylar cereyan ettikten sonra yayınladığı bir diğer videoda belirttiğine göre kendisiyle iletişime geçerek G2A hakkında yaptığı iddiaların kanıtlarını sormuşlar. O da zaten internetin her yerinden fışkıran olayları, parasını alamayan yapımcıları, hırsızlıkları, G2A'nın da tüm bu karmaşayı kullanarak elde ettiği kârdan memnun olduğu için düzeltebileceği pek çok sistemi nasıl da karmakarışık bıraktığını aktarmış. Hatta karşılıklı video konferansıyla bu duruma çözüm aramışlar. Sonunda Gearbox ikna olmuş ki, G2A'ya karşı, herkese açık şekilde 4 maddelik bir ültimatom yayınladılar. Evet, ültimatom. Maddeler şöyleydi;

- 30 gün içerisinde G2A Shield (kullanıcı koruma servisi) diğer büyük satış platformlarında var olan güvenceleri verecek kapsamda bedava hale getirilecek ve aylık ücret ödeme gerekliliği kaldırılacak. Alış veriş yapan her müşteri dolandırıcılıktan korunmayı hak ediyor. Bununla birlikte, mevcut tüm G2A Shield kullanıcıları da 14 Nisan'dan itibaren bu servisin artık bedava olduğu hakkında bilgilendirilecek ve bundan sonra aylık ücret alınmayacak.

- 90 gün içerisinde G2A, resmi geliştirici ve yayıncılar için geçerliliği olmayan ya da çalıntı ürün kodlarını anında pazardan kaldırmalarını sağlayan bir web servisi ya da API geliştirecek. Bu servis bedava olacak ve ürün sahiplerinden para ödemesi talep edilmeyecek.

- G2A 60 gün içerisinde resmi olmayan ürün satıcıları ve yapımcıların ürünlerine, mağazalarına ve satışlarına kısıtlama getirilebilecek bir sistem geliştirilecek. Bu, büyük miktarda çalıntı içeriğin, yapımcısı durumu henüz belirtemeden önce markete yayılmasını engellemek için.

- G2A mevcut ödeme sistemini, bir şey satın almak isteyen müşterinin açık, basit, anlaması kolay ve hiçbir gizli saklı ekstra ödemenin olmadığı bir ödeme sistemiyle değiştirecek. Tıpkı diğer büyük platformlarda olduğu gibi...

Gördüğünüz gibi az buz istekler de değil bunlar hani. Gearbox'ın bu çıkışı Bulletstorm: Full Clip Edition piyasaya çıkmadan önce yapıldı ve G2A'nın bu istekleri karşılamaya yanaşmaması halinde mevcut anlaşmalarının iptal edileceği duyuruldu. Bu anlaşmanın, G2A'nın ilk AAA oyun anlaşması olduğunu da burada belirteyim ki önemini daha iyi anlayın. Ama gene de... Koca bir sitenin sistemini değiştirmesini isteyen tek bir yapımcı firmadan bahsediyoruz.

G2A bu ültimatoma oyunun çıkış tarihine kadar cevap vermedi, en azından resmi olarak. İstenen tarihler geçince de Gearbox firmanın uzlaşmaya yanaşmayacağını anlayarak söz verdiği gibi anlaşmayı iptal etti. Gearbox CEO'su Steve Gibson bu ültimatomu şu şekilde açıklıyor:

"Gearbox Publishing yapımcıları ve kullanıcıları direkt olarak koruyacağına dair açık adımlar atmayan bir platformu doğrudan desteklemeyecek. G2A'nın pazarını ya da doğrudan bizden çıkanlar haricindeki satılan kodların nereden edinildiğini kontrol etmiyoruz."

G2A da oyun çıkışını gerçekleştirdikten sonra kendi açıklamasını yaptı. Haber sitesi Polygon'a verdikleri cevapta, Gearbox'ın yapılmasını istediği şeylerin tamamının ya gereksiz ya da imkânsız olduğunu belirttiler. Ayrıca kendilerine yapılan ithamları da yanlış ve firmayı karalayıcı şeklinde değerlendirmiş şirketin halka ilişkiler bölümünün başındaki isim olan Maciej Kuc. Kendilerinden istenen kullanıcı güvenliğini zaten sağladıklarını ve G2A Shield'ın yalnızca kullanıcılara daha hızlı ve sorunsuz bir süreç sunduğunu belirtmiş öncelikle. Yapımcıların sahte kodlara karşı harekete geçebilmesini sağlayan bir sistemlerinin olduğunu ve bunun G2A Direct adlı sistemle, doğrudan pazarda kendi kodlarını satan yapımcı ve yayıncılara sağlandığını, bu sisteme girmek istemeyen yapımcılara da kendi iş planlarına uymak istemiyorlarsa aynı ayrıcalıkları sağlayamayacaklarını söylemiş ki bu noktada kendi açısından haklı olduğunu düşünüyorum şahsen. Tüm yapımcılara bu yetkiyi vermek istendiği zaman kodların silinebilmesine sebep olur ki, gene kodların sahteliğini takip etmek mümkün olmayacaktır, üstelik aracı pazar olarak sorumlulukları da böyle bir durumda artacaktır sonuçta. Son olarak kendilerine sahte olduğu bildirilen kodları mümkün olduğunca hızlı şekilde marketten kaldırdıklarını ve buna devam edeceklerini de eklemiş.

Sonuç olarak iki firma arasındaki anlaşma iptal oldu ve G2A herhangi bir sistem değişikliğine gitmek istemiyor. Başlangıçtan itibaren anlattığım şeyler olayın ana aktörleri G2A ve Gearbox olduğu için onlar üzerinden ilerlediyse de bu iddiaların, dolandırıcılık olaylarının ve şüphelerin aslında benzer satış mantığına sahip tüm siteler için geçerli olduğunu belirtmek gerek. G2A bunların arasında hakkında en fazla iddia dönen platform olduğundan, söz konusu "gri oyun marketi" olduğunda ilk akla gelen isim oluyor. Geçmişte yaşanan ve her gün de yaşanmaya devam eden olaylar şirketin adını biraz daha kirletirken, son kullanıcıda da bir soru işareti oluşturuyor doğal olarak. İşin can sıkıcı kısmı, bu dolandırıcılığın yalnızca oyunlara özel olmamasına karşın sıklıkla oyun piyasasında görülebiliyor ve en fazla da bağımsız yapımcılara zarar veriyor oluşu. İleride kesin bir şekilde önüne geçilebilir mi bilmiyorum ama şimdilik bu haberleri almaya devam edeceğiz gibi görünüyor.



Necromancer deyince aklınıza yalnızca uzaktan saldırmak gelmesin!





TÜR: Aksiyon **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard Entertainment **SİSTEM:** PC **YAŞ SINIRI:** 18+ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

DIABLO III NECROMANCER *BETA*

Karşıma çıkacak olanlar, sakının!

CAN ARABACI

Sanctuary'de ölüm ve yaşam arasındaki dengeyi koruyan ve Rathma Rahipleri olarak anılan bir grup vardır. Bu grup, mistik ve gizemli kökenlerini bilmeyenler tarafından genellikle "Necromancer" olarak anılır. Ve itiraf edin, sevin ya da sevmeyin, *Diablo III*'te Necromancer rolüne bürünmek bir çoğumuzun hayalidir. Şimdi bu hayal gerçek oluyorken ne yazık ki aynen bir Necromancer gibi heyecan ve hayal kırıklığı duygumuzu da dengelememiz gerekiyor.

Şimdi eğri oturalım, doğru konuşalım. Betada oynadığım kadarıyla bir karakter olarak Necromancer şahane olmuş. Yetenekleri, yapabildikleri hem nostaljik hem de taze bir şekilde harmanlanmış. Necromancer'ın bugüne kadar Diablo III'e gelmesinin önündeki en büyük engel Diablo II'deki yeteneklerinin ve temasının bir kısmının Witch Doctor'a transfer edilmiş olmasıydı. Haliyle en büyük endişem de Witch Doctor'a benzer bir oynanışa sahip olmasıydı. Ne mutlu ki endişem yersiz çıktı. Yanınızda iskelet ve golemlerle gezerken bile Witch Doctor'dan oldukça farklı bir tecrübe sunuyor Necromancer.

Diablo III Necro'sunun ana temaları kan, kemik ve cesetler. Böyle baside indirgeyince biraz vahşice oldu, farkındayım ama sınıfın özünde yatan tam olarak bu. Diğer sınıflardan farklı olarak Necromancer düşmanlarını öldürdüğünde yerde cesetler oluşmaya başlıyor. Tabii ölüm ve yaşam üzerinde bir nebze söz sahibi olan bir sınıf olarak o cesetleri geri diriltip kendi yanımıza katabiliyoruz. Ya da eğer kalabalık gezmeyi tercih etmiyorsanız eski favorilerden olan Corpse Explosion aracılığıyla cesetleri patlatmanız ve etrafa büyük hasar vermeniz de mümkün. Üstelik *Diablo II*'de olmayan rün avantajını da güzel kullanmış bu sefer Blizzard. Her bir rün gerçekten ilginç kullanım alanlarına sahip. Mesela Corpse Explosion'da cesetleri ayaklandırıp düşmanlarınıza doğru fırlattıktan sonra patlatabiliyorsunuz –ki bu da düşmanların size gelmesini beklemek durumunda kalmamayı sağlaması açısından gayet etkili.

Tabii özellikle de end-game düşünüldüğünde, Greater Rift'lerde hızlı olmanın da hayati olduğu hesaba katılırsa en hayati mekanikleri cesetler üzerinden giden Necromancer'ın ek hazırlık yapmaya kalkması vakit kaybı olacaktır diye düşünebilirsiniz. Bunun önüne geçmek için de Necromancer'a kendi cesetlerini yaratmanın yolları eklenmiş. Mesela Flesh Golem'inizi parçalayıp onun parçalarını büyüleriniz için kullanabiliyorsunuz ya da iskeletleriniz öldükçe yerde ceset oluşturabiliyor.

Ancak ciddi yer kaplasa da bütün olayı cesetler ve yanındaki ölüler ordusundan ibaret değil Necromancer'ın. Diablo III'ün diğer sınıflarına kıyasla daha az sayıda yeteneğe sahip olsa da her biri farklı tatlar yakalamayı başarmış. İsterseniz ruhani tırpanlarla rakibini yakında tutan, lanetleyen ve kemikten ördüğü zırhla aksiyonun kalbinde çarpışan bir Necromancer yaratmak da mümkün. Ya da kendi kanınızı kullanarak ve kendinize hasar vererek güçlendirdiğiniz büyülerle düşmanı yok etmek de... Sonuncu durumda bir yandan canınızı geri doldurmak için birkaç önlem de almak isteyebilirsiniz tabii.

Oynanış olarak fazla fazla tatmin etmiş olmasına rağmen gelelim hayal kırıklığı kısmına... Necromancer iyi geliyor, hoş geliyor ancak şu anda onun keyfini sürebileceğiniz kayda değer bir yeni içerik yok. Blizzard'ın sözde geliştirme aşamasındayken iptal edip ufalayarak birer ikişer harita şeklinde önümüze sürdüğü ek bölümler şu aşamada yeterli değil. Eğer Diablo III'ten hevesinizi hâlâ alamadıysanız hayal kırıklığına uğramanıza gerek yok tabii, Necromancer'la muhtemelen çok eğleneceksiniz. Ancak yavaş yavaş eski içeriğe doymuş olan tayfa için en fazla bir sezonluk malzeme sunar gibi duruyor. Umalım da eski dost yanında bolca yeni içerikle gelsin, "Geç oldu ama değdi" diyebilelim.

OYUN EZER



AYIN EZENİ:
EMRE SÜMER

STREET FIGHTER V

Öncelikle büyük bir SNK hayranı olarak Capcom'a da saygı beslediğimi belirtmek isterim. Çünkü yıllardır firmanın size sunacağı kaliteyi az-çok bilirsiniz. Keza *Resident Evil*, *Onimusha*, *Devil May Cry*, *Monster Hunter*, *Mega Man*, *Final Fight* vs derken pek çok serisinin oyunları da birkaç istisna haricinde öyle ya da böyle sevenlerinin yüzünü güldürmüştür. Aynı şey yakın zamana kadar *Street Fighter* serisi için de geçerliydi, ta ki *Street Fighter 5* çıkana kadar...
Şu akımı kim başlattıysa Akuma kafasına dapdap çeksin. *SF5* de "Oyun bitmedi ama yarım yamalak satalım biz, sonra bir şekilde tamamlarız ya," akımının kurbanı yazık ki. Yahu tek kişilik oyun seçenekleri sunmayan, arcade modu bile olmayan dövüş oyunu mu olur? Oyunu tonla para verip alıyorsunuz ama 2-3 maçtan fazla sürmeyen ve elleriniz arkanızda bağlı bile yenebileceğiniz zorlukta bir çakma mini öykü modundan başka bir şey yok. E ben illa insanlara karşı mı oynamak zorundayım kardeşim? Belki hazır olduğumdan emin olana kadar bilgisayara karşı dövüşüp kendimi geliştirmek istiyorum? Siz nasıl olur da dövüş oyunları tarihindeki her oyunda yer alan modu koymazsınız ha? Hâlbuki stajyerinize bile verseniz onun yapabileceği bir şey bu. Yahu bu nasıl bir aceledir?
Hadi diyelim online olarak insanlara karşı kapışmak istediniz, onu da yapamıyorsunuz. Zira yıl olmuş 2017, fakat koskoca Capcom'un yaptığı oyunda online sistemi neredeyse çalışmıyor. Dövüşü kaybetmek üzere olan adam gönlünce maçı bırakıp ceza almadan yırtabiliyor. Daha da fenası oyun çıktıktan 1 yıl sonra Capcom utanmadan diyor ki "Hadi gelin oyunun online'nı beta'ya alalım". ULAN OYUN ÇIKALI 1 YIL OLMUŞ, SEN DAHA BETA'YI YENİ Mİ GEÇİYORSUN?
Üstüne insanlarla aleni şekilde dalga geçiyorlar "Birkaç ay sonra size beleş olarak öykü modu vereceğiz, hadi gene iyisiniz" diye. Ben bu oyunu onca para verip tek kişilik modu olmasın, online'ı da doğru düzgün çalışmasın, ana menüyü açıp seyredeyim diye mi aldım? Hamburgerciye gittiğin zaman "Abi sen ekmekleri yiye dur, köfteleri haftaya yollarım" diyor mu? Bunlar senin zaten bana en başından vermen gereken şeyler. Benden yarım oyun parası mı aldın ki karşılığında çeyrek oyun veriyorsun?
Şimdi oyunun dövüş motorunun kaliteli olduğunu düşünen arkadaşlar kızıyor olabilirler ama bu tek başına iyi bir oyun olmasına yetmiyor işte. Kaldı ki madem bu oyun dövüş oyunlarının *League of Legends*'i olacaktı, o zaman oynaması neden bu kadar zor? SF4'de millete en azından canını yakabilecek kadar kafa tutabiliyor, kolayca öğrenebiliyordunuz. Bu yüzden herkes oyunu sevdi ve oynadı. Şimdi saatlerce oynamadan online SF5 arenasına çıkın bakalım da ne oluyor. Ya uzman oluyorsunuz, ya da mazlum, kesinlikle ortası yok.
Sonra Capcom çıkıp "İyi satamadık, hedefimiz 2 milyondu oysa" diye ağlayan esnaf tribi yapıyor üzerine. Yahu bu kadar yarım bir oyunun 1,5 milyon satması bile inanılmaz bir şey, siz yatın kalkın gene serinin hayranlarına dua edin be, buna rağmen alınmışlar gariplerim. Bunların canı ciddi şekilde dayak istiyor anlaşılan, dövüş oyunu yaparken yemenin nasıl bir şey olduğunu unutmuşlar belli ki.

OYUN ÇIKALI 1 YIL OLMUŞ, SEN GELİP "HAYDİ OYUNUN ONLINE KISMINI BETA'YA ALALIM" DİYORSUN!



WORLD OF WARSHIPS

Fransız gemileri bayrağı çekiyor

DENİZ KIRCA

Wargaming diyince aklımıza *World of Tanks* ve *World of Warships* geliyor doğal olarak. Ben, *WoT* oynamayı Rammstein dinlemeye benzetiyorum. İlk başta adapte olması biraz zaman alır (sözler Almanca sonuçta). Yavaş tempodan hızlıya doğru ilerleyen, keşfettikçe sertleşen, sertleştikçe de keyif almak için emek vermen gereken, o yüzden sindire sindire tüketmen gereken bir şeye dönüşür. *World of Warships* oynamak ise biraz daha ziyade Sabaton dinlemek gibi. Daha bir progresif havası var. Odaklanma ve uzmanlık gerekiyor. O yüzden zaman içerisinde kendiliğinden gelişen bir alışkanlık haline geliyor *WoWS* oynamak. Yani bana soracak olursanız *WoWS*'e adapte olmak daha kolay ve sunduğu aksiyon hissi de daha farklı. Şimdi isterseniz oyundaki güncel durumdan biraz bahsedelim ama ondan önce konuya yabancı olanlar için ufak bir özet geçeyim.

WoWS'deki Rus, Amerikan, İngiliz, Alman, Japon gemi ailelerine Fransız gemileri de eklendi. Oyunda ek olarak İtalya, Polonya ve Birleşik Krallık gemilerinden de örnekler bulunmakta. *WoT*'den aşina olduğumuz tier sistemi *WoWS*'de de yer alıyor. Yani Tier 1'den başlayıp Tier 10'a kadar ilerlediğimiz bir teknoloji ağacımız var. Her Tier'de de daha farklı özellikleri gemilerle oynama imkânımız oluyor. Gemiler kendi içinde Muhrip (Destroyer), Kruvazör (Cruiser), Zırhlılar ve Uçak Gemileri şeklinde farklı sınıflara ayrılıyor. Seçimimizi yaptıktan sonra 12v12 modunda savaşa ve aksiyona giriyoruz. Peki oyun şu an ne durumda ve Fransız gemilerinin gelmesi ne anlama geliyor?



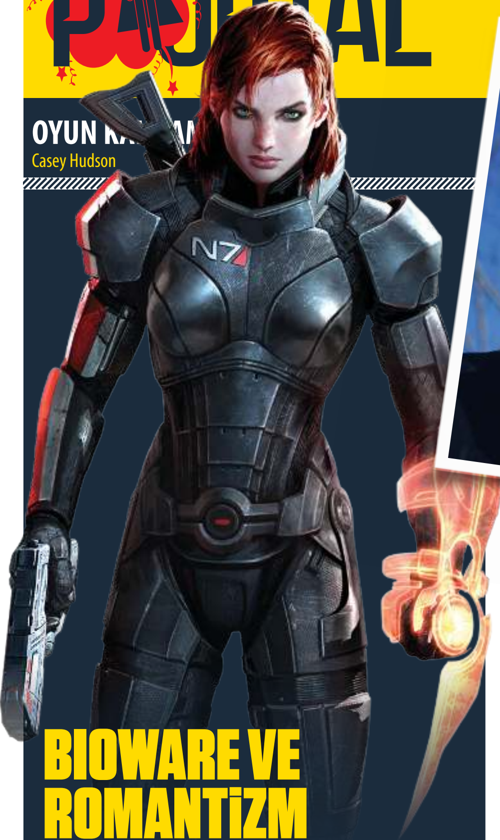


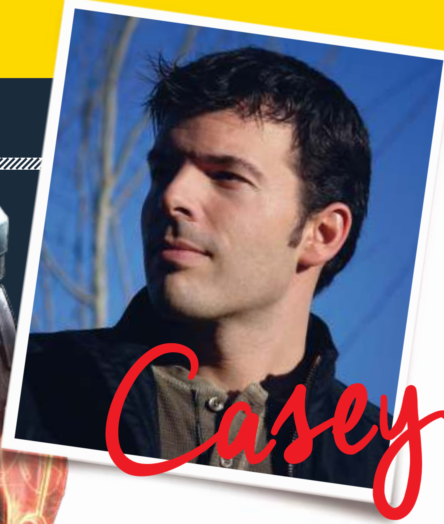
TIER 6'DAN SONRASI YANGIN YERİ!

WoWS'de aksiyon Tier 6'ya ulaştıktan sonra başlıyor diyebiliriz. Tier 6 ve 7 için Fransızların iki ağır topu bulunuyor. Özellikle Tier 6 gemisi La Galissonniére, Mustuki ve Cleveland gibi gemilerle yarışacak durumda olursa oyunun metasını değiştirecektir. Keza Tier 8'de gelen Charles Martel'de Fransızların bir diğer kozu olarak ön plana çıkıyor. Genel olarak Fransız gemilerinin hepsinin çok iddialı olduğunu söylemek ne kadar doğru olur bilemiyorum ancak gönül rahatlığıyla oyuna çeşitlilikten çok daha fazlasını katacaklarını söyleyebilirim.

Bahsini ettiğimiz güncellemenin eklenişi sebebiyle yapmış oldukları etkinlikte neler öğrendiğimden de biraz bahsetmek istiyorum. Toulon tarih boyunca Fransa'nın en önemli donanma limanının bulunduğu yer olmuş. Hatta 16. Yüzyılda, Barbaros Hayrettin Paşa komutasındaki Osmanlı donanmasına da bir yıllığına ev sahipliği yapmış. Wargaming paşalarının sunumlarından öğrendiğim kadarıyla oyundaki tek bir geminin yapımı, üç kişilik bir ekibin 140 gün mesai yapmasıyla ortaya çıkmış. Keza bütün ailenin tasarım sürecinde 2 emekli Fransız Kaptan-ı Deryası (Amiral Gachot ve Amiral Monaque) danışman olarak çalışmalarda yer almış. Hani hep diyoruz ya: "Yeaa oyuna da update gelmiyor! Niye gelmiyor!!!" İşte Wargaming böyle çalıştığı için gelmiyormuş valla. Ha yine update gelmezse siz aynısını deyin ama hani bu da aklınızda bulunsun.

WoWS yapımcılarından **Jacek Pudlik** ise *WoWS*'in çok spesifik bir konuya odaklanmasına rağmen herkes tarafından oynanabilecek bir oyun haline gelmesinin kendisini mutlu ettiğini söyledi (evet bunu bizzat söyledi bana). Sanırım *WoT*'in tanklarla geçmişi olmayan bölgelerdeki oyuncuların alışma sürecini etkilediğini anlamışlar. Bu ufak sohbetten sonraysa muhtemelen hayatımda bir daha yaşayamayacağım bir geziye davet ettiler bizi. Hâlâ Fransa donanmasında aktif olarak görev yapan Jean Bart fırkateyninde, geminin yetkili subaylarından birinin eşliğinde bir tur yaptık. Bir savaş gemisinde bulunmak gerçekten çok etkileyici bir deneyim. Öncelikle oyuna eklenen gemileri düşününce adamların ne kadar gerçeğe uygun çalıştığını anlıyorsunuz, bir de kaptan köşkünde kaptanın oturduğu koltuğun çok küçük ve rahatsız olduğunu (Kaptan'dan başka kimsenin oturacak yeri yok, dikiliyorlar ayakta). Velhasıl kaptanlık zor iş, o yüzden deniz sevdamızı şimdilik *WoWS* ile karşılamak hepimiz için daha mantıklı görünüyor.





Casey Hudson

Batının RYO dahisi

TARIK KAPLAN

BIOWARE VE ROMANTİZM

Casey, Mass Effect 3 hakkında konuşurken oyunlarda romantizmle ilgili şu sözleri sarf ediyor: "Oyunlarımızda romantizmi kullanmamızın iki sebebi var. Birincisi, hayranlarımızın bundan gerçekten hoşlanıyor olması. Yani, bu ilişkileri güçlendirmek için doğru seçimler yapmanız ve yaptıklarınızı takip etmeniz gerek, tek bir tuşa basarak yeni bir sahne görmüyorsunuz. İkincisiyse bir seri içerisinde bu tarz ilişkiler kurduğunuzda, bir sonraki oyunda o kişiyle aranızdaki etkileşim de değişiyor. Bir önceki oyunda yanınızda olan bir karakter bir sonrakinde olmayabilir ve üçüncü oyunda yeniden karşınıza çıktığında ona karşı farklı hissedersiniz. Bu hissi yaratmak daha önce kimsenin yapmadığı bir şey."

Mass Effect: Andormeda bu yılın şüphesiz en çok beklenen oyunlarından biriydi ve çıktığı andan beri de en çok konuşulanlardan biri oldu. *Mass Effect* hayranlarının en büyük endişelerinden biri, ilk üçlemeyi yapan ekibin *Andromeda*'da neredeyse tamamen değişmiş olmasıydı. Bunun etkileri oyunda görüldü mü diye soracak olursanız genel kanı gayet açık bir şekilde görüldüğü yönünde; ama oraya gelmeden önce orijinal üçlemenin kadrosuna da bir saygı duruşunda bulunmak, bilim kurgu RYO denince akla gelen ilk serilerden birini oluşturdukları için teşekkür etmek gerek. O ekibin başında da üçlemenin yönetmeni, BioWare'in hemen her büyük projesinde büyük ya da küçük mutlaka rol almış olan **Casey Hudson** var.

Biraz farklı bir yol izleyerek Hudson'ın genel kariyerinden ziyade *Mass Effect* odaklı hikâyesini ele alacak olsam da öncesinde bu Kanadalı oyun yapımcısını biraz tanımak gerek.

"Aslında kariyer hedefim pilot ya da mühendis olmaktı. Ama üzerine düşününce oyun sektöründe hayal ettiklerimin hepsini uygulamaya geçirebileceğimi fark ettim."

ÇOKLU DİSİPLİN UZMANI

Casey Hudson bir makine mühendisi, serbest pilot, programcı, sıkı bir bilim kurgu hayranı ve oyun yapımcısı. O aynı zamanda boş vakitlerinde resim çizmeyi seven, birden fazla müzik aleti çalan ve küçük, deneysel oyunları denemekten hoşlanan bir hayalperest. Bilim ve sanatın tam ortasında, iki tarafa da eşit miktarda sevgi beslediğini dile getiriyor kendisi, ki *Mass Effect* üçlemesini düşününce bu dengenin ne kadar güzel şeylere gebe olduğunu hepimiz görebiliyoruz. Buna karşın yaptığı işler dışında iki çocuk babası ve geleceğe atılan adımları bizimkilerden bir ayak önde, zira yaptığı işlerin dışında çocuklarının bu yeni dijital çağdaki gelişimlerini an be an izliyor, onlarla oyun oynarken gelecek neslin beklentilerini de öğreniyor. Ayakları şu ana basmayan bir gelecek asla inandırıcı olmayacaktır nasıl olsa.

Şu ana dek hep *Mass Effect*'in yaratıcı yönetmeni olarak bahsetmiş olsam da, Hudson'ın ilk büyük işi aslında *Star Wars: Knights of the Old Republic*'ti. Bazılarınızın bunu okuyunca "*KOTOR*'u yapmış adam, *Mass Effect* de neymiş!" diyeceğini tahin edebiliyorum. Ama yalnızca bu da değil. Hudson BioWare'e ilk girdiğinde *Neverwinter Nights* için 3 boyutlu modelleme yaparken, *Baldur's Gate II* içinse programlama kısmında yer almıştı. *Neverwinter Nights* için yaptığı modellemeler daha çok teknik ağırlıklı olup oyun motoruyla daha iyi uyum sağlaması için ya da hareketleri daha rahat ekleyebilmek için tasarlandığından, oyun yapımcılığının da hem sanat hem de programlama kısmına giderek daha çok hâkim olmaya, ekipteki hemen herkesle birlikte çalışmaya başlıyor Hudson. Bu da onu firmanın bir sonraki büyük projesi olan *Star Wars: KOTOR* için liderlik konumuna getiren en önemli etkenlerden biri oluyor. Sonucu da hepimiz biliyoruz zaten.

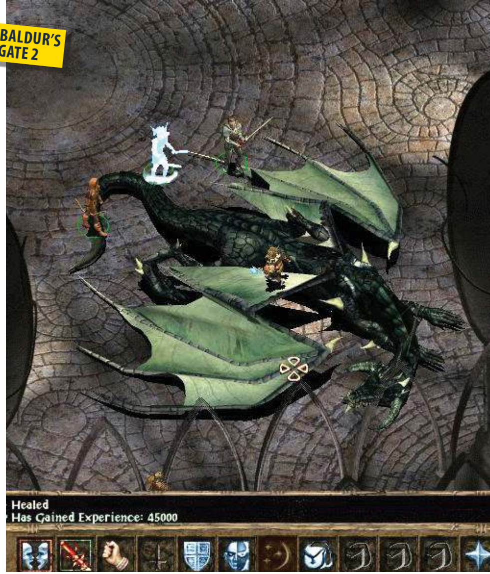
KOTOR'dan göz bebeği *Mass Effect*'e nasıl geçtiklerini de şöyle anlatıyor:

"KOTOR'la ortaya çıkardığımız şeyden çok memnunduk ama ekip olarak benzer bir başka proje yapmak istiyorduk. Gene bir bilim kurgu RYO


Mass Effect serisini başarılı kılan en önemli özelliklerden biri her biri derin geçmişlere sahip canlı karakterleriydi.

MASS EFFECT 3

“FARKLI TÜRLERDE OYUN YAPAN BİR FİRMADA ÇALIŞMANIN GÜZEL YANI ŞU: FANTASTİK EVREN VE SİSTEMLERİ SEVEN VE BU TARZ OYUNLARDA ÇALIŞAN İNSANLARLA; BİLİMKURGUYU SEVEN VE BU TARZ OYUNLARDA ÇALIŞAN İNSANLAR, HATTA İKİSİNİ BİRDEN SEVENLER BİR ARAYA GELİP BİR PROJEYE BAŞLADIĞINDA, İKİ TARAFIN DA EN İYİ ÖZELLİKLERİ AYNI POTADA ERİYOR.”



BALDUR'S GATE 2

olmasını ama insanların daha rahat kavrayabileceği, aksiyon ağırlıklı bir yapım olmasını düşündük. KOTOR'a benzer, ama ondan daha iyi bir şey yapmak istedik.”

Bu hedefi belirleyen ekip işi daha büyüterek var olan bir evreni genişletmektense kendi evrenlerini oluşturmayı planlıyor ve *Mass Effect*'in temelleri atılıyor. Yoksa yeni bir kâinatın temelleri mi demeliyim?

BİLİMKURGUNUN MİHENK TAŞI

BioWare'in en sevilen serilerinden olan *Mass Effect*, en baştan itibaren üç oyun şeklinde planlanmış. Hudson ilk oyunu çıkarırken ciddi anlamda endişeli ve işe yarayıp yaramayacağından emin olmadıkları pek çok şey olduğunu, ama hayranlardan aldıkları olumlu geri dönüşlerle ikinci oyunu çok daha aydınlık bir yolda yapabildiklerini söylüyor. Hatta ilk oyun çıktıktan sonra kendilerine gelen tüm yorumları kategorilere ayırarak not etmiş ve bir sonraki oyunun yol haritasını buna göre çizmişler. Aynı şeyi üçüncü oyunda da yaptıklarını söylese de, pek çok kişi özellikle *ME3*'ün sonunu ciddi şekilde eleştirmişti. Hudson bu konuda genelde ılımlı olan tavrını korusa da pek taviz vermiyor.

“Oyunun unutulacak bir yapım olmasını istemedim. Oyuncular oyunun farklı sonlarıyla ilgili havada kalan şeyler olduğunu; bundan sonra neler olacağı, karakterlerin nasıl bir pozisyonda kaldığı gibi şeylerin açıklanmadığını düşünüyor. Bana göre bu hikâyenin heyecan verici yönlerinden biri tam da bu. Her zaman biraz gizem ve yalnızca tahminde bulunabileceğiniz olaylar vardı ve bu, her şey bittikten sonra da üzerinde teori üretmeye devam edebileceğiniz bir hikâye.”

Bu konuda ona ne kadar katılırsınız bilemem ama Hudson için *Mass Effect* macerası, orijinal üçlemeyle birlikte sonlandı (en azından şimdilik öyle görünüyor). Teknolojiye olan ilgisi sebebiyle sanal gerçekliğin de hızla büyük bir hayranı olan Hudson, BioWare'den 2014 yılında ayrılarak Microsoft Studios'a yaratıcı yönetmen olarak geçti. Şu anda da Microsoft'un yeni teknolojisi HoloLens'le Xbox için yeni projeler üretiyor. Tam olarak ne yaptığını kestirmek güç, zira en önemli özelliği her yöne kayabilmek olan bir insandan bahsediyoruz. Ama her ne yapıyorsa, en azından o işin alışılmışın dışında olacağına rahatlıkla güvenebiliriz.


KNIGHTS OF THE OLD REBUPLIC



ZAMAN ÇİZELGESİ

2000 Casey makine mühendisi olarak mezun oluyor ve BioWare'de bir iş ilanı görerek başvuruyor. Baldur's Gate II'de programlama yapıyor ve Neverwinter Nights için teknik ağırlıklı üç boyutlu modeller geliştiriyor.



2002 Neverwinter Nights çıkışını gerçekleştiriyor ve büyük övgüler alıyor.

2003 Star Wars: Knights of the Old Republic çıkıyor. Hudson'ın ilk yönetmenlik tecrübesi oldukça olumlu yorumlar alıyor.

2007 İlk Mass Effect çıkıyor ve oyun dünyasını derinden etkiliyor. Özellikle rol yapma elementleri, karakterleri ve aksiyonuyla ardından gelmesi planlanan iki oyun için de büyük bir hayran kitlesi yaratıyor.

2010 Birçokları tarafından serinin en iyisi olarak nitelendirilen Mass Effect 2 çıkıyor. Beklentileri aşan yapımın ardında, Casey'nin yönetmenliğindeki ekibin önceki oyuna gelen tüm yorumları inceleyip kendilerine buna göre bir yol haritası çizmesinin çok büyük etkisi oluyor.

2012 Üçlemenin son oyunu çıkıyor, özellikle sonuyla önceki oyunlarda oyuncuların aldığı kararları hiçe saydığı düşünüldüğünden eleştiriye boğuluyor.

2014 10 yıldan uzun süre çalıştığı BioWare'den ayrılarak Microsoft'a geçen Hudson, burada HoloLens ve Xbox üzerinde projelerde çalışmaya başlıyor.

Microsoft Studios

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

ROBOTLARIN KIRIK ÇIKIKÇI ARAYACAĞI GÜNLERE DE GELDİK SONUNDA!



THE SURGE

Robotlu Dark Souls'tan fazlası

EREN ERYÜREKLİ

Geçmiş *Castlevania* ve *Legend of Zelda* oyunları günümüzü bölüm dizaynları, düşman yerleştirmesi ve alet edevat çeşitliliği yönünden nasıl etkiliyorsa, *Souls* oyunları da aynısını yapıyor aksiyon türü için. Artık stamina barı olmayan, rakipleri ağır ağır dövmediğimiz oyunlar fazla düz veya derinliksiz gelir oldu (*NieR Automata*'yı ve genel Platinum Games yapımlarını hariç tutarsak). İşte bu her tarafın *Dark Souls*'un ilginç varyasyonlarıyla dolduğu zorlu ortama yeni bir IP ile iddialı bir giriş yapacak (hatta siz bu satırları okurken belki de yapmış olacak) Deck 13. Gerçi *Lords of the Fallen* ile bu arenaya ilk girenlerden biri de kendileriydi 3 yıl önce ve çok kötü eleştiriler de almamışlardı. Oradan kazandıkları deneyimlerle de *The Surge*'e girişmişler ve muhtemelen bu sefer turnayı gözünden vurmak üzereler.

The Surge distopik bir gelecek manzarasıyla karşılıyor oyuncusunu. Yönettiğimiz karakter Crea şirketine yeni girmiş, bio-mekanik geliştirmeler sayesinde daha parlak bir gelecek arayışındaki bir abimiz. Tabii işteki ilk günü hiç iyi gitmiyor ve kendini devasa bir felaketin ortasında buluyor. Etrafıysa canına kıymaya çalışan kafayı yemiş "iş arkadaşları" ve türlü çeşit robotla sarılı olacak bu bahtsız dostumuzun. Neyse ki dış mekanik iskeletimiz bizi bu zorlu şartlarda hayatta tutmak için var ve onu geliştirmenin yöntemleri de epey fazla. Oyun burada ilk farkını gösteriyor ve ağır/hafif saldırı yerine dikey/yatay saldırı türünü benimsiyor. Bu sayede rakiplerin zayıf bölgelerine vurmaya çalışacağız ki bu zayıf bölgeye vurma meselesi bana fena halde efsane RPG *Vagrant Story*'i anımsatıyor ve bu gayet iyi bir şey. Tabii babamızın hayrına dövmüyoruz milleti, dövdükçe dolan bir güç barımız var ve bununla bitirici hareketlere imza atabiliyoruz bol soslu şekilde. Eğer doğru yere çalıştysak da adamın kopardığınız uzvunu veya silahını "hmmm iyiymiş bu" diye alıp bi' tarafımıza monte ediyoruz. Tabii daha medeni davranıp etrafta bulabileceğimiz tariflerle yapmak da mümkün ekipmanları ama diğer türlü de savaş ganimeti kazanma hissi keyifli olacaktır. Aynı şekilde kafamıza takabildiğimiz çiplerle de karakterimizi özelleştirmeye devam edip daha dengeli veya spesifik alanlarda gelişmiş bir savaşçı yapmak mümkün. Elbette türlü çeşit silahın kendi özel yetenekleri, komboları ve statları olacak. Bu çeşitlilik eğer iyi yansıtılırsa oyunun fark yaratacak ve sürükleyiciliğini arttıracak ana etken olacaktır bana göre.

Lords of the Fallen'ın en çok eleştirilen yanı fazla casual sularda yüzüp oyunu kolaylaştırması ve boss savaşlarında elini zayıf tutmasıydı. *The Surge* ise bu konuda da iddialı ve bize birden fazla yöntemle haşat edilecek boss'lar sunacağının sözünü veriyor. Tüm bu mevzuların geçtiği yarı karanlık, her tarafı kısa yollar, bolca loot ve sırlarla dolu cyberpunk mekânlar bana *Dead Space* ve biraz da *Doom*'u anımsattı. Eğer oralardaki gibi biyolojik yönden tipi kaymış grotesk canavarlar da işe dâhil olursa pek güzel olur. Ama sırf bio-mekanik gideceklerse de dizaynlar şu haliyle gayet leziz duruyor, bir itirazım olmaz hani kendilerine.

Özellikle *Nioh* ve *Dark Souls 3* DLC'si *Ringed City*'den sonra gelmesiyle bünyelerde biraz yorgunluk yaratabilir gibi *The Surge*. Ama onları oynamayanlar ve teknolojik dünyaların hayranlarının ağzına layık, bol kanlı, bol paslı demirli bir yemeğe de benziyor kendisi uzaktan (öyle bir yemek olmasın lütfen). Üfleyerek yiyiniz, ama sürpriz yapma ihtimalini de es geçmeyiniz efem.

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** Deck 13 Interactive **DAĞITIM:** Focus Home Interactive **PLATFORM:** Win, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 16 Mayıs 2017

○ **TÜR:** Dövüş ○ **YAPIM:** NetherRealm Studios ○ **DAĞITIM:** Warner Bros ○ **PLATFORM:** PS4, X-One ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 16 Mayıs 2017

INJUSTICE 2



Bu aralar dövüş oyunları tekrar altın çağını yaşıyor diye nasıl mutluyum anlatamam. Klasik seriler yeni oyunlarına kavuşmuşken (ya da kavuşmak için gün sayarken) bunların arasında yeni sayılacak markalar da yerini alıyor tabii. *Injustice*'ı bu sınıftan sayabiliriz. 2013'te çıkan (ve OGZ'ye de kapak olan) *INJ*, *Mortal Kombat*'ın yapımcısı NetherRealm stüdyosundan gelmişti. Bir MK çakması olmaması, baya baya konu kasması beğendiğimiz ilk noktalardı. INJ2'de de beklentilerimiz bu yönde. Adamlar hikâye moduna ait 1200 video (neredeyse!) yayınladı ve ohoo, neler oluyor neler. Dövüşmek bahane, hikâye şahane deriz gibime geliyor.

Tabii ki hikâyeyi bitirdikten sonra oyunu bir köşeye atmayalım diye de dövüş oyunlarına ait ne kadar element varsa oyuna eklenmiş gözükmekte. INJ'taki arenadan arenaya geçiren ataklar, o bölgede etkileşime girip rakibe atabildiğiniz parçalar, süper hareketler, özel güçler derken herkesçe sevilen süper kahramanlarla (Batman, Bane, Catwoman, Cheetah, Flash, Firestorm, Scarecrow, Supergirl, Wonder Woman, Aquaman...) birbiriniz saçını başını yolmak, en azından casual diyebileceğimiz oyuncu grubu için keyifli olacaktır. Casual diyorum çünkü dövüş oyunlarını pro derecede oynamak isteyenler INJ2'de aradığı şeyi bulamayabilir.

Şahsen oyunun çok dengeli olabileceğini düşünmüyorum, ilk oyunda da bu hiç olmamıştı. Çok turnuvalık bir oyun olmazsa şaşırmam. Ama online'da kişiselleştirdiğimiz karakterle şov yapma derseniz onun kralı INJ2'de olacak gibi. Online modların birinde grind ettikçe kazanabileceğimiz özellikler, kıyafetler (Gear'lar) ve yeni hareketleri herkese gösterebileceksiniz ki bence dövüş oyunları tarihinin en dengesiz sahnelerine bu modda tanık olacağız (bence sorun yok çünkü herkesin eşit şartlarda da dövüşebileceği sıralama modu da bulunuyor oyunun). Anlayacağınız; her nabza göre bir şerbet bulunuyor INJ2'de. ■ **VOLKAN**



Superman'in kriptonitten sonraki en büyük zayıflığı: Flying Bat-kick!









AGONY

Dante'nin ölümsüz eseri İlahi Komedya'da Cehennem 7 katlı tasvir edilir ve en dibinde karanlık, insanın etini ısıran bir soğuk ve karla kaplı, hainlerin atıldığı işkence çukurlarıyla dolu bir manzara karşılar sizi. İşte acı, sefalet, umutsuzluk ve eziyetin gündelik bir rutine dönüştüğü bu ortamı yuva bellemiş bir oyun olacak *Agony*. Siz buraya düşmüş sefil bir ruh olarak (ama nasıl elde ettiğinizi bilmediğiniz bedenleri kontrol etme gücünüzü de yanınıza alarak) koyu grilerle kaplı ufka ve ötesine uzanan Hayat Ağacı'na ulaşmak ve Kızıl Tanrıça'yla buluşmak zorundasınız bu delilik labirentinden kurtulabilmek için. Tabii oraya varana kadar ruhunuzdan geriye bir şey kalırsa.

Madmind stüdyosu iddialı; geçen yıl son derece verimli geçen Kickstarter maceralarından sonra *Agony*'yi gelmiş geçmiş en gerçekçi Cehennem'de yürüme simülatörü yapmaya ant içmişler. Oyunda sadece yürümüyoruz tabii, kontrol ettiğiniz insan ya da iblise göre farklı yetenekleriniz olacak ve bunlarla bulmacaları çözüp yeni mekânların kapısını aralayacaksınız. Steam'de yayınlanan Alfa demosuna bakarak diyebilirim ki oyun aşırı kasvetli ve sürekli olarak karşınıza rahatsız edici imgeler koymak konusunda da elini oldukça bonkör tutuyor. Bu bir noktada oyuncuyu aşırı derecede darlayıp oyundan çıkmasına ve bir daha hiç açmamasına sebep olabilir (bende öyle oldu en azından). Dolayısıyla aralarda nefes alabileceğimiz alanların veya sağa sola serpiştirilmiş umut kırıntılarının olması *Agony*'yi daha çekici ve çekilebilir kılacaktır.

Unreal 4 motorunun tüm nimetlerinin kullanıldığı bol kanlı ve kopuk uzuvlu mekân tasarımları atmosferi köklese de oyuncuya sunduğu hedefleri anlatmak ve onu doğru yönlendirmek konusunda sıkıntıları vardı demonun. Umarım son halinde bu düzeltilir de şöyle ağız tadıyla yapış yapış Cehennem koridorlarındaki dolandığımız mücadelemizin bir keyfi olur. ■ **EREN E.**

○ **TÜR:** Yürüme Simülasyonu ○ **YAPIM:** Madmind Studio ○ **DAĞITIM:** PlayWay ○ **PLATFORM:** Win, PS4, X-One ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017 Yazı

O NİYE ÖYLE OLDU?

BU NİYE BÖYLE OLDU?

Oyunculuğun nereye kaydığı sürekli tartışılıyor malumunuz ama oyun basınının ne yöne gittiğini kimse konuşmuyor. Tam da bu yüzden, yavaş yavaş etkileri daha da artan Youtuberların oyun basınına ne gibi etkilerde bulunduğunu, basın sayılma derecesine gelip gelmediklerini, oyun basınını ve Youtube'u en iyi bilen yazarlarımızı bir araya getirerek tartıştık, misler gibi de oldu. Youtube'da tartışma videosu izlermiş etkisi veren O Niye Öyle Oldu'ya hoş geldiniz!

AYIN KONUSU: YOUTUBERLARIN OYUN SEKTÖRÜNDEKİ YERİ
AYIN TARTIŞMACILARI: EGE SAĞIN, SABRİ ERKAN SABANCI, SERPİL ULUTÜRK

SORU: YOUTUBERLAR OYUN DÜNYASINDA NASIL BİR KONUMDALAR? OYUNCULAR MI, BASINLAR MI, KENDİLERİNE AİT BİR YERLERİ VAR MI VE OLMALI MI?

EGE: Bu konuda bence en önemli nokta içerik üreticisinin kendini ne olarak gördüğü ve kendine nasıl bir yol çizdiği. Eğlence üzerine çalışan YouTube kanallarından basın olarak bahsetmek bana doğru gelmiyor ancak firmaların PR için onları bu şekilde kullanması da anlaşılabilir bir durum. Öte yandan biz dergi yazarları ya da editörleri olarak "oyun gurmeliği" okuyup mezun olmadık. Bu yüzden yazıdan farklı formatta da olsa oyunları analiz eden ve bulgularını aktarmaya çalışan video içerik üreticilerine basın denmesi gerektiğine inanıyorum.

SERPİL: Bence durum biraz daha karışık. Youtuberlar genel olarak gri bölgede olmanın tadını çıkarıyor. Ben de Youtuber olsam aynısını yapardım ama iletişim halinde olduğun kitle büyüdükçe senin konumun da tercihin olmaktan çıkıyor. Bir sürü medya network'ünden, ne bileyim koskoca CNN'den daha fazla takipçisi olan bir Youtuber'ın "beni niye ciddiye alıyorsunuz ki, ben sadece eğlenmeye çalışıyorum" deme lüksüne sahip olması bir yandan hak ama bir yandan da çok rahatsız edici geliyor bana. Çünkü bir yandan bu insanların basın olmadığı ortada, zaten basın denen şey demode bir aygıt bu çağ için ama "ya beni de aranıza alın, ben de basınım" deseler, karşılarında bunu ciddiye alacak biri de olmayacak. Evinde ya da stüdyosunda oturmuş herhangi bir sorumluluk gerektirmeden oyun oynayan, meydan okuma zincirlerine katılan ve eğlenen arkadaşlar bir yana, bu işten servet yapıp içeriğini reklam verenlerin şekillendirdiği diğer arkadaşlar bir yana... Gerçekten karışık bir mevzu.

Diğer yandan da Kim Kardashian'ın daha nerd versiyonları değil mi aslında Youtuberlar? Meşhurlar ve kocaman tubeları var ve bir paylaşımla interneti kırabiliyorlar... Kardashianlardan beklemediğimiz bilinci bu arkadaşlara niye yüklüyoruz onu da bilmiyorum...

SABRİ: Olayın üstünde ne kadar düşünürsen o kadar saçma ve karışık bir mevzuya dönüşüyor. Bir yanda "eğlenceli anlar"dan, "Let's Play"lerden servet kazanan Youtuberlar var; bir yanda gerçekten sağlam analizler yapabilen, belki de bazı basın mecralarından daha iyi incelemeler çıkarabilen Youtuberlar var. Ve biz şu anda hepsini tek bir kümeye alıp "Basın denilebilir mi?" diye tartışıyoruz. Youtuberların önce kendi içinde ayrılması gerek, çünkü ürettiği içerik sadece insanları eğlendirmeye yönelik olup da oyunu bunun için araç olarak kullanan insanların basın olarak kabul görmesi biraz tuhaf olur. O insanlara komedyen ya da tam Türkçe karşılığını bulamasam da "entertainer" diyebiliriz. Benim de bu tarzda takip ettiğim bir kaç Youtuber var, ancak hiçbirinin videosunu açıp da "Hmm, bakalım bu Youtuber bu oyun hakkında ne düşünüyor?"

YOUTUBERLARIN ÖNCE KENDİ İÇİNDE AYRILMASI GEREK, ÇÜNKÜ ÜRETTİĞİ İÇERİK SADECE İNSANLARI EĞLENDİRMEYE YÖNELİK OLAN İNSANLARIN BASIN OLARAK KABUL GÖRMESİ BİRAZ TUHAF OLUR.
-SABRİ

diye izlemiyorum.

Diğer yanda da gerçekten oyunlar hakkında görüşlerine önem verdiğim, "Dur şu Youtuber oyunun incelemesini yapsın da ona göre alırım." dediğim Youtuberlar bulunmakta, ki ülkemizde bu tarz Youtuberların sayısının bir elin parmağını geçmeyecek kadar az olması üzüyor beni. Bu insanları basın olarak yargılayıp yargılamamak gerçekten zor. Çünkü Dünya gerçekten her konuda çok büyük değişimlerden geçiyor ve basın da değişim geçiren şeylerden biri. Biri sırf yayın aygıtı olarak web sitesi ya da basılı formatı tercih etmedi diye bu kişiye "Sen basın değilsin git buradan!" demek ne kadar doğru olur?

EGE: O zaman patrona zor bir soru sorayım. Oyun basını olarak kabul gören Oyungezer'in YouTube kanalındaki video incelemelerle Sabri'nin bahsettiği "entertainer" kategorisine girmeyen bağımsız YouTuber'ların hazırladığı video incelemeler arasında bir saygınlık farkı var mıdır? Olmalı mıdır? Entertainer olanları tartışmanın dışında tutarak düşünürsek bizi basın yapan ama bağımsız YouTuber'ları basın yapmayan şey nedir? Gri bölge kısmına sonuna kadar katılıyorum bu arada. Sorumluluk almayarak rahat davranabiliyorlar...

SERPİL: Çok güzel sormuşsunuz Ege Beycim, tam da açıklamak için sıramı beklediğim konu buydu. Basını tanımlarken elimizdeki en güçlü kriter "organizasyon". Yani kişilerin sadece kendilerinin değil, bağlı oldukları yayının prensiplerini de gözetmek zorunda olduğu yapılara ve oralardan gelen içeriğe basın muamelesi yapmak lazım. Bu yapı 2 kişilik de olabilir, yüzlerce kişilik de. Katı bir manifestoyla da yönetiliyor olabilir, sonsuz özgürlük prensibiyle de... Fark etmez. Aklına eseni yaparken seninle birlikte bir kurumu da bağlıyorsan basınsındır. Örneğin Huffington Post gibi her gün yüzlerce haber girişi olan bir kaynak bile basın olarak kabul görmüyor Amerikan medyasında, çünkü HP'nin içeriği bağımsızlardan geliyor, kurum hiçbir sorumluluk almıyor.

Saygınlık meselesiyse bence kişiler ve kurumlar için denk tutulabilecek bir şey değil. Takip ettiğimiz Youtuberlar ya da medyalar için farklı kriterler üzerinden yapıyoruz değerlendirmelerimizi çünkü. Bunu da öznel kriterlerle yaptığımız için ancak kendi kıstaslarım üzerinden bir şeyler söyleyebilirim, o da pek anlam ifade etmez. Ama sanıyorum aklı başında olanlarımız zaten genel olarak kimin ciddiye alınıp kimin alınmayacağını kısa sürede çözüyor, internette yaşamak bizlere böyle bir hızlı analiz yeteneği kattı. Asıl problemli olansa ciddiye alınmak isteyen ama saçmaladıkça da "beni ciddiye almayın" silahını kullananlar. Dediğin gibi sorumluluktan kurtulmak için harika bir yol bu.

> ASIL PROBLEMLİ OLAN CİDDİYE ALINMAK İSTEYEN AMA SAÇMALADIKÇA DA "BENİ CİDDİYE ALMAYIN" SİLAHINI KULLANANLAR.
> -SERPİL

SABRİ: Sürekli "sorumluluktan kaçma" diyoruz da, sorumluluktan kaçamayan yığınla Youtuber da var. Daha yakın bir zamanda bir iki siyasi söylemi yüzünden başına dert açmış bir Youtuber var mesela, bazı sponsorlar bağını kesti, bir oyunda yaptığı seslendirme oyundan çıkarıldı. Youtuberların işi de bu konuda zor aslında, herhangi bir basın organından birinin başına böyle bir olay gelse o kişiden bağını kesip kendini kurtarabilir. Ama Youtuber bu konuda tek başına olduğundan en fazla bir özür videosu çekebilir, onu da artık pek yemiyor insanlar son dönemlerde. Büyük riskli ve büyük ödüllü bir kumar gibi Youtube bu konuda, en ufak bir hatada, çoğunlukla ortak olmayan bir fikri öne sürdüğünden yaptığın her şey bir anda elinden gidebilir.



Oyun firmaları ve reklam veren firmalar da bu konuda yavaş yavaş tedirgin olmaya başlıyor. Ve dürüst olayım, Youtube'un mu, klasik basının mı ayakta kalacağına istemli ya da istemsiz bir şekilde karar verecek üç etmenden ikisi bunlar. Diğeri de oyuncu topluluğu.

SAYFA SONU SORUSU

ÖNÜMÜZDEKİ YILLARDA YOUTUBE'UN OYUN DÜNYASINA ETKİSİ ARTAR MI? YOUTUBERLARIN OTORİTE HALİNE GELECEĞİNİ DÜŞÜNÜYOR MUSUNUZ?

Ege: Otorite olarak kabul edileceklerini düşünmüyorum ama izleyici sayısı arttıkça etkileri de artmaya devam edecektir. Özellikle multiplayer oyunların popülerleşmesine ve satmasına...

Serp: Youtuberların oyun üreticileri tarafındaki etkisi halihazırda çok büyük ama Youtuberlar da takipçi kitlelerine göre farklı ağırlıklara sahipler. Takipçileri nicelik değil nitelik üzerinden değerlendirmeyi akıl ettiklerinde durum biraz değişebilir ama. "Oyun alma kararında etkili Youtuberlar" kategorisi oluştuğunda, otoriteler de çıkacaktır.

Sabri: Youtuberları ya da Youtube'u bilmem de, Twitch ve yayıncılar özellikle bağımsız yapımcıların üstünde etkilerini bayağı arttırdı. Steam'de erken erişim "Açık dünya hayatta kalma" ve "Battle Royale" tarzı oyunlar görüyorum sürekli. Bayağı bayağı "yayıncı oyunu" diye bir oyun tarzı çıkacak yakında, bu iki tarz da oranın demirbaşları olacak.



Özel Dosya

Dünden Bugüne JRYO'lar

Bir Oyun Türünün Yaşam Öyküsü

–Ömer Akdağ



Oyun dünyasının en ikonik çiftlerinden biri: Tidus ve Yuna.

JRYO'lar... Buharla çalışan uçan gemilerin, zaman yolculuklarının, göz damlası şeklinde jölelerin, suda yürüyen kızların, saçlarına fazla iyi bakan oğlanların, kalp sızlatan oyun anlarının, bitmek bilmeyen son boss formlarının, epikliğin, kendi halindeliğin, hepsinden öte sonsuz hayal gücünün evi...

80'lerde doğan tür her yıl kalitesini ve kapsamını arttırarak gitti, 90'larda, hadi 2000'lerin başını da sayalım, o sıralarda altın çağını yaşadı. Bunlar her yıl klasik mertebesini hak eden bir sürü JRYO'nın çıktığı zamanlardı. Bunun da ötesinde sadece Japonya'da değil, Batı'da da genel kitlenin oyunuydu JRYO'lar, "mainstream"di, çok az oyun JRYO'ların satış rakamlarına yaklaşıyordu. Ama sonra bir şeyler oldu, ortalıkta az görünür oldular. Yıllar geçti, her zaman etrafta bir *Final Fantasy* veya *Dragon Quest* lafları geçiyordu ama çoğu oyuncunun umurunda olmuyorlardı. Toparlar gibi olma dönemleri, yeniden yok olma dönemleri falan derken o eski yıllar bir ara gördüğümüz ama hatırlamakta zorlandığımız bir rüya gibi gelmeye başladı. Yakın dönemde *Final Fantasy XV* ve *Persona 5* türün o en popüler olduğu yılları hatırlatmadı değil ama yetecek mi, yine bir parlayıp sönme döneminde miyiz, bunu zaman gösterecek.

Ama madem yine parlak bir dönemdeyiz, JRYO'ların (veya "konsol-RYO"ların veya "konsol tipi RYO"ların) ne olduğundan, nasıl ortaya çıktığından, türün hayatının inişlerinden çıkışlarından bahsetmek için daha güzel bir bahane olmaz.

BİR ZAR NELERE KADİR

Tolkien'in ve meslektaşlarının eserlerinden yola çıkılarak hazırlanan masaüstü FRP oyunlarının çok sevildiği zamanlardı 80'lerin başı. Bu sistemlerin dijital ortama aktarılıp video oyunlarına dönüştürülmesi ihtimali akıllara gelmeye, heyecan yaratmaya başlamıştı. Batı'daki denemeler Japonya'dakilerden önce başladı, ilk RYO olarak *Pedit5* isimli minik oyun gösterilir.



JRYO nasıl doğdu, nasıl dünyanın en sevilen türlerinden biri haline geldi ve sonrasında nasıl çöktü?

NEYLE BAŞLAMALI?

Bu dosyayla sizleri bu şahane türe biraz olsun heveslendirdiysek ne mutlu bize. Elbette hangisinden başlayacağınız tercih meselesi, buralardan ilginizi çeken herhangi birisine adım atabilirsiniz. İlla bir şey öner derseniz ama, naçizane tavsiyem Final Fantasy X olur. Bir yandan türün bütün güzel özelliklerini bünyesinde barındırırken bir yandan da kendi başına muhteşem bir yapımdır. Oynanışı da nispeten basittir, türle yeni tanışanları kaçırmaz. HD versiyonu da son derece özenlidir ayrıca. Birçok platformda, PC, PS4, PS3, PS2 ve Vita'da bulunabilmesi de ayrıca avantaj elbette. **ÖMER**

KARAKTER TASARIMI

JRYO'lardaki karakter tasarımları ve çeşitliliği görüp görebileceğiniz en renkli (veya karanlık) tınıları içinde taşır. Yoshitaka Amano'nun şiirsel görselliği ve Tetsuya Nomura'nın her elemanı bir pop grubunda iş yapabilecek karakterleri ne kadar tezat olursa olsunlar ikisi de Final Fantasy markasını başarıyla taşır. Ken Sugimori dünyayı kasıp kavuran 151 orijinal pokémon'u oturup tek başına tasarlarken, Dragon Ball'un efsane çizeri Akira Toriyama, Dragon Quest'in rengârenk karakterlerine hayat verir. Square'ın en yetenekli sanatçılarından olan Akihiko Yoshida ise daha karanlık çizgisiyle Vagrant Story, Tactics oyunları, Bravely serisi ve NieR: Automata'nın ikonik karakterlerine imzasını atmıştır. Tüm bu isimlerin yanına Megami Tensei oyunlarının görsel mimarı olan Kazuma Kaneko ve Shigenori Soejima'yı da eklediniz mi bakmaya doyamayacağınız binlerce çalışmasını arşivlemek isteyeceğiniz insanlar listesinin bir kısmını tamamlamış olursunuz. **EREN E.**



Asıl sıçramaysa tabii ki *Ultima* ve *Wizardy* serileriyle gerçekleşti. Japon yapımcılar bu iki yapımdan etkilendiler elbette ancak bir noktayı açıklığa kavuşturmama izin verin. Genelde türler ya Japonya'da doğup Batı'ya gider, ya da Batı'da doğup Japonya'ya gider.

RYO'ların durumu ise kendine özel. Her ne kadar *Ultima* ve *Wizardy* etkileri olsa da JRYO'ların bu ismini saydığım oyunlardan ne kadar farklı oldukları malum. Bunun sebebi 80'lerde her iki coğrafyanın da masaüstü oyunlarını alıp, kendi kültürlerine ve oyuncu profillerine göre dijitalize etmeleri. Yani her iki taraftan çıkan oyunlara da RYO diyoruz ama aslında Batı RYO'larla JRYO'lar tamamen farklı oyun türleri olarak görülmeli. Karakteristikleri de, yaşam hikâyeleri de bambaşkadır. Japon yapımı ilk RYO'lar arasında *The Black Onyx, Hydlide, Dragon Slayer* gibi isimler var. Bunlar daha çok Batı RYO'larla benzerlik gösteriyorlar ama. JRYO birazcık farklı bir şey.

İLK SLIME

JRYO'ların bugün dâhi çoğunlukla kullanılan temel karakteristiklerinin oluşmasının hikâyesi pek epik değil aslında, belli başlı birkaç adamın kendi halinde verdiği kararlar sayesinde temel atıldı koskoca türe. Şöyle ki: Mimar ve iş adamı olan Yasuhiro Fukushima'nın şirketi iyi durumda değildir ve bakar Amerika'da yazılım olayları hızla gelişiyor, Fukishima şirketini yazılıma odaklamaya ve oyunlar yapmaya karar veriyor. Şirketine de yeni bir isim koyuyor: Enix. Ama kendisi bir yazılımcı değil, yazılımcı bir çevresi de yok, yarışma düzenlemeye karar veriyor. Ama bu yarışmayı sadece bilgisayar dergilerinde değil, Japonya'nın popüler kültürünün merkezinde olan manga dergilerinde de duyurması JRYO'ların manga esintisinin temelleri de

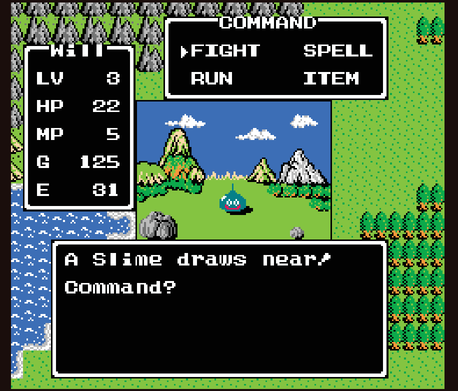
Dragon Quest

ドラゴンクエスト

[İLK OYUNU: 1986 / SON OYUNU: 2016]

Madem ki Ömer serinin doğuşunu ve JRYO türündeki ateşleyici fitil rolünden bahsetmiş, o zaman ben de size diğer niteliklerinden bahsedeyim.

Efendim Yuji Horii'nin dahiyane zihninden doğan Dragon Quest serisi özellikle Japon oyun kültüründe de inanılmaz yer tutar. Akira Toriyama'nın parmağı kaynaklı olsa gerek, seri ne kadar ilerlerse ilerlesin o anime görüntüsü ve ruhunu hiçbir zaman kaybetmemiştir çünkü, dibine kadar Japon kalmıştır. Bu yüzden her daim Japonya'da kral olmasına rağmen Batı'da Final Fantasy'e mağlup olmuştur. Ayrıca tarihin ilk oyun müziği konseri DQ için verilmiştir, ilk oyun temalı bale gösterisi DQ için yapılmıştır, hatta Japonların hayatını o kadar ele geçirmiştir ki DQ3 çıktığı zaman çocuklar okula gitmemezlik etmesin diye hafta içi satışları hükümet tarafından yasaklanmıştır.



Tabii tek olayı anime-manga ruhu değil. Seride asla kötü oyun yoktur, absürt ve sapık Toriyama espirileriyle doludur, zorluğu ballı börek tadındadır, savaş mekanikleri ve karakter sınıfı sistemi müthiştir ve oyun müziklerinin dedesi sayılan Koichi Sugiyama'nın senfonik besteleri tam anlamıyla ruhunuzu okşar. İşte bütün bu sebeplerle de benim gibi pek çok JRYO'cunun her daim favori serisi olarak kalacaktır. ■ **EMRE S.**





MÜZİK

Direkt müzik oyunlarını bir kenara koyarsak sanıyorum ki JRYO'lar müziğin en "ben buradayım" dediği oyun türüdür. Çoğu oyun türünde müzik genelde bir arka plan öğesidir, bölümü/sahneyi çok çaktırmadan destekler ya, JRYO'larda tam tersi. Bu oyunlarda alabildiğine özenli bestelenmiş, bölüme/sahneye göre aşırı değişkenlik gösteren, yoğun bir karaktere sahip müziklere kulak misafiri olursunuz. Oyun dışında da dinletirler kendilerini. Son on yılda arka planda vokalli müzik kullanılması da bayağı trend haline geldi.

Ve tabii dolayısıyla bu müzikleri besteleyenler de özellikle el üstünde tutulurlar JRYO dünyasında. Nobuo Uematsu'nun (FF) orkestralliği, Koichi Sugiyama'nın (Dorakue) destansılığı, Yasunori Mitsuda'nın (Xeno) minimalizmi, Shoji Meguro'nun (SMT) hayat doluluğu, Keiichi Okabe'nin (Nier) dramı... Hepsi de kendi türlerinde "dahi müzisyen" teriminin karşılığı insanlar... ■ **ÖMER**

FF-DQ'NUNKİ OYUN DÜNYASINA YARAYAN DOSTANE BİR REKABETTİ. YAPIMCILARIN ORTAK YAPTIĞI OYUN BİLE VAR.

Sayısız "Yapılmış En İyi Oyun" ödülünün sahibi FF7.







Final Fantasy

ファイナルファンタジ

[İLK OYUNU: 1987 / SON OYUNU: 2016]

JRYO'ların iki ulu çınarından bir tanesi. Hironobu Sakaguchi'nin son oyunu olacaktı, o nedenle adını Final Fantasy koydu. Bir efsaneye başladığının kendi de farkında değildi.

4'le birlikte "yapılandırılmış hikâye ağırlıklı" bir seriye dönüşen FF'in şahsen "100 yıl sonra da oynanabilir" kategorisine sokacağım 5 tane mükemmel üyesi var: 6, 7, 8, 9, 10. Nedir bu oyunları efsane yapan derseniz 1-2 tane şey sayamam. Hikâye, karakterler, oynanış, her açıdan ulaşılabilecek en üst seviyedediler. Yine de hikâyeleri içinde size yaşattığı unutulmaz anlar, anılardır onları özel kılan en çok.

Sonra Sakaguchi ayrıldı ve seri tepetaklak gitti. Anılara ihanet eden devam oyunları, kötü olmasa bile eskinin kalitesini mumla aratan ana oyunlar, rezil çıkış yapan bir DVD, ismi alakasız bir şekilde FF olan alakasız tonla oyun... Arada Dissidia ve Crisis Core gibi sağlam yan oyunların hakkını yemeyeyim ama kötü bir 10+ yıl geçirdi FF, o da bir gerçek.

Son yıllarda, hâlâ altın zamanlarının kalitesini yakalayamasa da, toparlıyor gibi seri biraz biraz bakalım. Hayırlısı. FF7 Remake utandırmasın da gerisini sonra düşünürüz. ■ **ÖMER**

atmış oluyor.3 kazananı var yarışmanın, bunların ikisi önemli Koichi Nakamura ve de tabii ki yaşayan efsane Yuji Horii. Kazananların geliştirdiği üç oyun da belli bir başarıyı yakalıyor ama Nakamura ile Horii asıl hayranı oldukları *Ultima* ve *Wizardy* gibi bir oyun yapmak için yanıp tutuşuyorlar bu sıralarda. Yalnız bu yeni oyunlarında bir kişinin desteğini daha alacaklardı. O sıralarda Japonya'da tarihinin en büyük fenomeni yaşanıyor, günlük sohbetlerde iki kelime mutlaka geçiyordu: Dragon Ball. Dragon Ball'un arkasındaki isim Akira Toriyama'nın tasarımları ve kapak çizimleri hem yapılacak oyunun başarısını garantiliyor gibiydi, hem de doğmakta olan türün manga esintilerini geri dönülmez bir şekilde kuvvetlendiriyordu. Ve sonunda, 1986'da tarihi değiştiren o oyun, ilk JRYO çıktı: *Dragon Quest*.

Batı RYO'ların aksine arka planlar siyah değil renkliydi. Oyun o sıralarda en popüler oyun aracı olan Famicom'a çıkmıştı ve konsolun basit kontrol cihazına uygun olarak RYO öğeleri konusunda hesap kitaba çok girilmemiş, kontroller ve arayüz basitleştirilmişti. Diğer oyunlara göre kompleks oluşu yetişkinleri, renkliliği ve manga esintileri gençleri çekiyordu. İlk anlarında büyük patlama yapamadı ama her hafta çıkan ve milyonlarca satan manga dergisi Shounen Jump'ta yayınlanan tanıtımların etkisiyle bir anda satışlar uçtu, görülmemiş bir rakama, 1,5 milyona ulaştı.



Taktik RYO isterseniz ilk adres 3DS'te Fire Emblem: Awakening, diğer platformlarda Disgaea.

Ekip ara vermeden çalışıyor, 1-2 yıllık aralıklarla yeni oyunlar çıkarıyor, her yeni oyun bir öncekinin satışlarını katlıyordu. Enix nihayetinde şansını Batı'da da denemeye karar verdi 1989'da ilk oyunu Kuzey Amerika'da, telif mevzuları sebebiyle *Dragon Warrior* adıyla yayınladı. Daha doğrusu Enix değil, Kuzey Amerika'da zaten eli ayağı olan Nintendo yayınladı. Bazı özel promosyonlar ve tanıtımlar eşliğinde belli bir başarı yakaladıysa da bir türlü o Japonya'daki popülaritesine ulaşamadı. Bunda oyunun üç yıllık olması gibi etkenler de var belki ama asıl sebep o sıralarda başka bir oyunun ortaya çıkmış ve parsayı kapatmış oluşu.



TAKTİK RYO'LAR

JRYO ile strateji yapısını birleştiren, detay ve derinlik hastası oyuncular için şahane bir alt türdür bu. Batı tarafından XCOM, Heroes gibi yapımlara benzetilebilir oynanış olarak. İzometrik ve nispeten geniş savaş alanlarında, en ince detayına kadar kendi belirlediğiniz bir ekiple sıra tabanlı savaşlar verirsiniz. Hiç öyle kompakt olayım, dinamik olayım diye kasmaz. Akıl döndürür, ağır ağır, yüzlerce saat oynarsınız.

En meşhurları ve en güzellerini sıralayayım: *Fire Emblem, Disgaea, Front Mission, Final Fantasy: Tactics, Tactics Ogre: Let Us Cling Togeter, Valkyria Chronicles, Arc the Lad.*
■ **ÖMER**

Bravely

ブレイブリーデフォルト フライングフェアリー

[İLK OYUNU: 2012 / SON OYUNU: 2015]

Square Enix'in son 10 yılda ürettiği sayılı yeni markadan birisi olan Bravely serisi henüz ikinci oyununda olsa da çok sağlam bir hayran kitlesine sahip. Taktik RYO'lardan hatırlanabilecek iş sistemi sayısız karakter geliştirmesine zemin hazırlarken, eğlenceli savaş sistemi ve derin hikâyesi de oyunu son dönemde çıkan JRYO'ların tepesine taşımayı başarmış görünüyor. 3DS'in geniş oyun kataloğunun seçkin üyelerinden. ■ **EREN E.**

Kendini en çok özleten serilerden Suikoden. Mevzu Konami olduğundan biz daha çok özleriz...



TEK KANATLI BİR MELEK

Japonya'da fena olmayan orta çaplı oyunlar geliştiren Squaresoft diye bir firma ve bu firmanın oyun yönetmenlerinden Hironobu Sakaguchi diye bir adam vardı. Square, Sakaguchi'den aksiyon oyunları yapmasını istiyor, Sakaguchi de iyi kötü bir şeyler yapıyordu. Gel zaman git zaman firma kötüye gitmeye başladı, Sakaguchi de aksiyon oyunları yapmaktan bıktı, işi bırakıp üniversiteye geri dönmeye karar verdi. Ama Sakaguchi de *Ultima* ve *Wizardy* hayranıydı, şirkete *Dragon Quest*'in başarısını örnek göstererek son oyununu RYO yapmak konusunda onları ikna etti. Oyunun ismindeki vedayla tezat bir şekilde JRYO dünyasının iki devinin ikincisi de yolculuğuna başlamış oldu böylece: *Final Fantasy*.

Dragon Quest'ten yoğun ilham almıştı ama birçok konuda onun tam tersini yapmak istemişti Sakaguchi. Tek kişiyle değil ekip halinde hareket etmek, seçilebilir sınıflar, Nobuo Uematsu'nun epiklikten ziyade duygusallık aşılayan müzikleri, Yoshitaka Amano'nun ne Toriyama'nınkine ne de herhangi başka bir şeye benzeyen tasarım tarzı... Ve sonuç malum, ilk oyunun muazzam başarısı, serinin sürekli ileri gitmesi derken JRYO dendiğinde özellikle Batı'da akla gelen ilk isim haline geldi *Final Fantasy*.

En hit oyunlarını Batı'da popülerliği azalmakta olan konsollara çıkaran Enix'in aksine Squaresoft doğru anda doğru yerde olmayı başardı ve o gün bu gündür *Dragon Quest*'in Japonya'daki hâkimiyeti su götürmez bir gerçek olarak kalmışken, *Final Fantasy* uluslararası tarafta her zaman daha başarılı oldu.

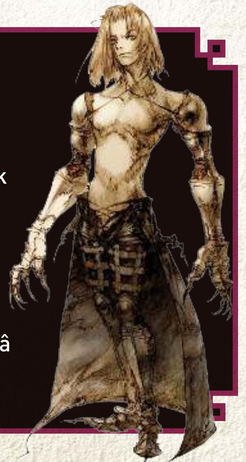
JRYO türünün ve türü şekillendiren rekabetin doğuşu bu şekilde. Taşlar birkaç yıl içinde yerine oturmuştu, geriye bu taşlarla kaleler, saraylar yapmak kalmıştı. Sadece Square ve Enix değil, bu yeni doğan türün olanaklarını ve popülerliğini gören sayısız yapımcı tam gaz JRYO geliştirmeye girmişti.

Vagrant Story

ベイグラントストーリ

[2000]

Yıllardır her olur olmaz oyunun devamı, yeniden yapımı gelir de Vagrant Story'ninki gelmez arkadaş. Neden? Neden bu PSX'in ümüğünü sömüren ve sinematik anlamda Metal Gear serisiyle yarışan oyunun adı hiç anılmaz? Neden rakibin kafasına gözüne ayrı vurabildiğimiz, üstüne gerçek zamanlı kombo yapabildiğimiz dahiyane dövüş sistemini başka oyunda göremedik? Neden ha Square? Cevabın var mı, yok. Öyküsüyle, sunumuyla, derinliğiyle gizli bir cevher Vagrant Story, hâlâ fena halde gideri var. ■ **EREN E.**







Square Enix'in başkanı, Bravely'nin bu kadar başarılı olmasını beklemediklerini söylemişti.





Kingdom Hearts

キングダム ハーツ

[İLK OYUNU: 2002 / SON OYUNU: 2016]

Kim derdi ki ortalıkta anahtarlığıyla dolaşıp bıdı bıdı düşmanları kesen bir oğlanın maceraları tam 14 oyunluk bir seriye dönüşsün. Fikir artık kimin aklına geldiyse ona ölene kadar maaş bağlamaları lazım. Sen tut Disney dünyalarını ve karakterlerini al, Final Fantasy'den de kadroya üç beş kişi kat ve bunların üstüne kendi "krallığını" kur. Olmaz demeyin, olur. Misler gibi de oldu ve seri Square'ın yeni para basma makinesine dönüştü kısa zamanda. Her oyunda gelişen mekanikleri eğlendirirken, beyin yakan karmakarışık hikâyesini artık 3. oyunda bağlaması dileğiyle (evet 15. oyunda ancak 3'e gelebildiler). ■ **EREN E.**



Suikoden

幻想水滸伝

[İLK OYUNU: 1995 / SON OYUNU: 2012]

Suikoden 2'yi ilk kez oynayıp bitirdiğim zamanı hiç unutamıyorum. "Bundan daha iyi bir oyun yapılamaz herhalde" diye düşünmüştüm kendi kendime, hâlâ da fikrim değişmedi. Keza 108 farklı oynanabilir karakter (evet yazıyla yüz sekiz), meydan muharebeleri, birebir düellolar, kendi ordunu ve kaleni kurma, sayısız yan oyun, çoğu JRYO'dan olmayan derinlikte bir öykü, harika Kelt ve Asya müzikleri, pek çok diyalogda kendi cevabını verme, takım halinde özel saldırılar falan derken bildiğiniz aklımı yitirmiştim. Üstelik bunlar sadece S2'nin değil, bütün serinin özellikleri! Her ne kadar Suikoden şu an ölü durumda olsa da ilk 5 oyunu türün hayranı herkese gözüm kapalı tavsiye ederim. En kıymeti bilinmemiş serilerden. ■ **EMRE S.**

TÜRÜN GÜMÜŞ ÇAĞI BAŞLAMIŞTI

Atlus diye bir firma çıktı, *Megami Tensei* diye bir oyun yaptı, karanlık cyberpunk atmosferi, birinci şahıs kamerasıyla farklı bir yaklaşım sergiledi; Japonya'nın en eski oyun yapımcılarından Nioh Falcon da olaya adım attı, *Ys* basit ama akıcı gerçek zamanlı savaş sistemiyle ses getirdi; yine Nioh Falcon'un *The Legend of Heroes* serisi de bu sıralarda başladı; Sega da olaya girdi, *Phantasy Star* ilk bayan başkarakterle tanıştırdı oyuncuları; Capcom durur mu, yapıştırdı cevabı, *Breath of Fire*; Namco biraz geç kalır gibi olduysa da ilk *Tales of* oyunu *Tales of Phantasia*'yla alkış topladı; Konami'nin *Suikoden*'i özellikle karakter çeşitliliğiyle ağızları açık bıraktı; Nintendo daha sonra yapacağı asıl hamlesinden önce daha küçük çaplı, kült bir kitle edinen *Mother*'ı sürdü piyasaya; *Fire Emblem, Super Robot Wars* ve *Arc the Lad* gibi JRYO'yla stratejiyi birleştiren oyunlar da türe farklı açılımlar getirmeye başlamıştı. Enix genel olarak *Dragon Quest*'e eğildi bu 90'ların ortasına kadar olan dönemde, Squaresoft'un ise *FF* dışında yeni markalar yaratma girişimleri de oldu ki özellikle *SaGa, Mana* ve *Chrono* markaları muhteşem işler yaptı.





» Belki oyunlarıyla değil ama animesiyle mevzuyla alakasız Türkiye'de bile fenomen olmayı başardı Pokémon.

Shin Megami Tensei

真·女神転生

[İLK OYUNU: 1987 / SON OYUNU: 2017]

En kendine özgü, farklı JRYO serisi olabilir Megami Tensei (veya Shin Megami Tensei). Sadece karanlık yapısıyla, mitolojik elementleriyle, farklı müzik kullanımıyla değil. Çok değişik mekanikler sunmasıyla da öne çıkar. Kimi zaman oturup canavarlarla konuşursunuz, kimi zaman şehirde yaydığınız söylentilerin gerçeğe dönüşmesine şahit olursunuz.



Çok fazla alt serisi var, en meşhuru da Persona. Zaman yönetimi mekaniği, görsel romanlardan ilham alan sosyal bağ sistemi, tuhaf "gerçek gibi ama gerçekten daha fantastik" kurgusuyla ve daha nice özelliğiyle Persona'ya son on yılın en çok ses getiren JRYO diyebiliriz sanırım. ■ **ÖMER**

80'ler türün doğuşuna, 90'lar ise zamansız klasiklerin yağmur gibi yağışına şahit oldu.



Her yıl 6-7 tane yeni serinin başladığı, eski serilerin devam oyunlarının geldiği ve çoğunun da kaliteli olduğu bir dönemden bahsediyorum. Ama bu çılgınlık genel olarak hâlâ Japonya'yla sınırlıydı. Bu kasırganın Batı'yı da sarması için '96 ve '97 yıllarının yaşanması gerekecekti.

YANİ ALTIN ÇAĞIN BAŞLAMASI

1996 yılı çok özel bir JRYO serisinin başlangıcı demek. Şöyle birkaç rakam vereyim: Bugün için konuşuyorum, *Dragon Quest* serisinin 43 oyunu var, toplam satış rakamı 66 milyon.

Final Fantasy serisinin 97 oyunu var, toplam satış rakamı 110 milyon. Ama bu '96'da başlayan serinin 19 oyunu var, toplam satış rakamı ise 279 milyon! Evet doğru tahmin ettiniz, *Pokémon*'dan bahsediyorum.

Pokémon

ポケモン

[İLK OYUNU: 1996 / SON OYUNU: 2016]

Hepsini yakalayalım derken yollarda kaybolan insanlardan tutun da ülkemizde uçma hevesiyle kendini camdan atan çocuklara değin dünyadaki popüler kültürün mihenk taşlarından birisi Pokémon. Hani şöyle düşünün; bu öyle büyük bir marka ki sahiplerinin buradan kaldırdığı para Star Wars markasından daha fazla. Oyunlar cephesindeyse kendi halinde bir Game Boy oyunu olarak arenaya giren cep canavarları akıl almaz bir şekilde popüler oluyorlar zamanla. Mantık basit, abidik gubidik yaratıkların her köşeden fırladığı bir dünyada bir eğitmensiniz ve dünyayı dolaşarak sürekli daha fazla bu yaratıklardan topluyorsunuz. Bir de savaş kısmı var tabii işin ki korkunç derecede detaylı yüzlerce yaratıktan sağlam bir takım oluşturmak ciddi mesai isteyen bir iş. Bir medya fenomeni olarak dünya durdukça duracağına emin olabilirsiniz yani Pokémon'un. ■ **EREN E.**

Ni no Kuni

二ノ国

[İLK OYUNU: 2010 / SON OYUNU: 2011]

Efsane PS2 oyunu Rogue Galaxy'i yapan Level-5'in 10. yılını kutlamak amacıyla geliştirilen ve efsanevi anime stüdyosu Ghibli'nin yoğun katkıları bulunan Ni no Kuni PS3'e çıkan nadir kaliteli JRYO'lardan. Görselliği, pokémon'umsu yaratıkları ve serbest dövüş sistemi bayağı sevildi. ■ **EREN E.**



AVCILIK OYUNLARI

Yine geldik Monster Hunter'ın faydalarına. Bu niş tür Japonya'da özellikle el konsollarında altın çağını yaşadı (yaşıyor) ve Monster Hunter haricinde Phantasy Star, God Eater, Freedom Wars, Soul Sacrifice ve Toukiden gibi dişe dokunur seriler yarattı. Bu türün ayrıştırıcı özelliklerinden başlıcaları diğer JRYO'ların aksine karakterinizi kendinizin yaratabilmesi ve görev bazlı oyun yapıları. Ha bir de bunlarda genelde seviye atlamazsınız ve gücünüzü sahip olduğunuz ekipmanlar belirler. Zorlu bir oynanış ve sağlam bir multiplayer deneyimi de bu yükselişteki alt türün olmazsa olmazlarından. ■ **EREN E.**



Japonya'da kalmayıp dünyayı saran bir fenomenden...

1997'deki olay ise *Final Fantasy VII*'nin çıkışı. Oyunun genel kalitesi zaten muazzam, karanlık dünyası ve hikâyesi zaten çekici ama Squaresoft iyi yaptığı şeyi bir kez daha yapmış, doğru yerde, doğru zamanda olmuştu. Playstation konsolu büyük olay olmaya başlamıştı ve *FF7* üç boyutlu görselliğiyle muazzam duruyordu, o sıralarda piyasada olan bütün oyunlardan daha muhteşem görünüyordu. Görselliğe hayran olup oyuna göz atan nice oyuncu, hikâyeye, karakterlere, akıcılığa vuruldu ve "Neymiş yahu bu JRYO denen şey böyle!?" nidaları eşliğinde diğer JRYO'lara da koştu.

Bu gelen ilgiyi yapımcılar da karşılıksız bırakmadı tabii. Bir yandan *FF, Dragon Quest, Suikoden, Tales of* gibi seriler en iyi örneklerini çıkarırken, bir yandan da *Star Ocean, Xeno, Valkyrie Profile, The Legend of Dragoon, Vagrant Story, Atelier, Grandia* gibi yepyeni ve çılgın markalar doğuyordu. Nintendo Super Mario'yu bile JRYO haline getirdi ve *Mario RPG* ile müthiş satış rakamları yakaladı bu dönemde. Squaresoft'un aklına çok acayip bir fikir geldi, Disney ve *Final Fantasy*'i birleştirip bir aksiyon-RYO yaptı. Ve *Kingdom Hearts* başarılı oldu da.

FİLMİN KOPTUĞU NOKTA

90'ların ortasından 2000'lerin başına kadar süren bu altın çağın sonrasında daha bir "eh o zamanlarki kadar olmasa da iyi gitti yine tür" şeklinde konuşabileceğim zamanlar yaşansaydı keşke ama hayır, öyle olmadı. Tür o saatten sonra maalesef çöktü.



Chrono

クロノ

[İLK OYUNU: 1995 / SON OYUNU: 1999]



Chrono Trigger türün en büyük üstatlarının bir araya gelerek yaptığı bir rüya projesidir (Yoshinori Kitase, Hironobu Sakaguchi, Akira Toriyama, Masato Kato, Yoshinori Kitase, Yuji Horii, Yasunori Mitsuda, Nobuo Uematsu). Zaman yolculuğunu bu kadar etkin kullanabilen, her bir karakteri gerçekten işe yarayan, savaş motoru asla sıkmayan başka bir oyun daha yapılabilir mi bilmiyorum zaten. Özel bir parantezi de "Zaman nedir?" sorusuna adeta notalarla cevap veren Yasunori Mitsuda'ya açmak isterim, saygılar üstat! Ne gariptir ki hemen ardından Chrono Cross da inanılmaz başarılı olmasına rağmen devamı gelmedi. Bir daha böyle bir kadroyu da ancak rüyamızda görürüz. ■ **EMRE S.**

Star Ocean

スターオーシャン

[İLK OYUNU: 1996 / SON OYUNU: 2016]

Square Enix'in hâlâ yaşayan az sayıda JRYO serilerinden. Uzay bilimkurgusuyla orta çağ fantezisini birleştiren kurgusu çok çekicidir. 4. oyunu da özellikle başarılıydı ama doğrusunu isterseniz bilindik sulardan neredeyse hiç ayrılmıyor. Sıradan bir oyun oynamak ya ister insanın canı bazen, işte o sıradan JRYO serisi Star Ocean. ■ **ÖMER**



Lost Odyssey

ロストオデッセイ

[2007]

Buralarda adı bolca geçen Sakaguchi abimiz Square'dan ayrıldıktan sonra Microsoft desteğiyle Mistwalker'ı kurdu ve devasa bir bütçeyle Lost Odyssey'i çıkarttı. Oyun klasik RYO kalıpları içerisindeydi ve devasa, çok iyi yazılmış bir hikâyeyi anlatıyordu. Xbox 360'a çıkış yapması ise özellikle Japonya'daki satışları düşürdü fakat oynayanların akıllarında yer etmeyi başarmıştır. ■ **EREN E.**



Mario RPG

スーパーマリオRPG

İLK OYUNU: 1996 / SON OYUNU: 2016

Nintendo'nun Mario'nun her şeyini çıkarıyor oluşunun birçoklarına itici geldiği bir gerçek ama bu tren dolusu yan oyunun çoğunun aslında gerçekten kaliteli olduğu da bir gerçek. Mario RPG de onlardan biri (Paper Mario'ları ve Mario & Luigi'leri de katabiliriz tabii bu başlığın içine). Eh hikâyeli mikâyeli bir Mario RPG'si oynamak Mario seven herkes için güzel bir şeydir elbette. ■ **ÖMER**





Karanlık, felsefi ve dramatik oyunlardan hoşlanıyorsanız sizi NieR'e alalım.



Çöktü derken ne taraftan baktığınız da önemli tabii, benim kast ettiğim "Batı'da ana akım oyun türlerinden biri olmaktan çıkması". Bu arada *Pokémon*'u hariç tutmak istiyorum, o kendi başına öylesine popüler oldu ki türler üstü, hatta oyunlar üstü bir şeye dönüştü. JRYO'lar bataklığa da düşse, insanlık da yok olsa *Pokémon* hâlâ var olacaktır, o yüzden JRYO'ların ana akım olup olmaması *Pokémon*'u bağlayan bir şey değil pek.

Durumu Batı RYO'larla karşılaştırmak gerekirse, mesela *Baldur's Gate, Planescape: Torment* gibi cRPG'ler de 2000'lerin başlarında silinir gibi oldular ancak Batı RYO tarafı özellikle BioWare ve Bethesda sayesinde farklı bir şeye evrildi ve sürekli ana akım olmayı sürdürdü. cRPG'ler de kitle fonlamalarının popülerleşmesi sayesinde hayatımıza geri döndü zaten (Mayıs 2015 sayımızda çok şık bir dosya konumuz vardı bununla ilgili, ilgilenenlerin bilgisine). JRYO'lara olan ilgi de aynı şekilde 2000'lerin başında azaldı ancak tür şekil değiştirip veya başka bir şey yapıp popülaritesini koruyamadı. Bunun çeşitli sebepleri var tabii, mesela bunların bir tanesi JRYO'ların sunduğu deneyimleri başka türlerin de sunmaya başlaması, bir diğeri gelişen gerçek

Drakengard / NieR

ドラッグオンドラグーン

[İLK OYUNU: 2002 / SON OYUNU: 2017]

Dünyanın en hasta, karanlık, sapık, yaratıcı ve daha birçok şey beyinlerinden birine sahip olan Yoko Taro'nun aksiyon-RYO serisi. Yakın zamanda çıkan NieR: Automata'nın ne kadar büyük övgü topladığını görmüşsünüzdür. Serinin önceki üyeleri oynanış anlamında o kadar akıcı değil ama hikâye ve yaratıcılık yine tepe noktalardadır. ■ **ÖMER**

Xeno

ゼノ

[İLK OYUNU: 1998 / SON OYUNU: 2015]

90'larda Xenogears'la doğmuş, sonrasında da kalitesinden hiçbir şey kaybetmeden günümüze gelmiş şahane bir seri. Xenosaga, Xenoblade Chronicles, Xenoblade Chronicles X diye gider ama oyunların isimleri benzese de birbirleriyle alakaları sadece tematik seviyede. PS'te başlayıp Nintendo'ya göç etti. Özellikle son üyeleri açık dünyayı ve keşif kavramını inanılmaz başarılı kullanır. ■ **ÖMER**

JRYO TÜRÜNE EN FAZLA ZARAR VERECEK ŞEYİN BİR FİLM OLACAĞI KİMİN AKLINA GELİRDİ Kİ?

SaGa

サガ

[İLK OYUNU: 1989 / SON OYUNU: 2015]

Kökenleri ve oyun dinamikleri ikinci Final Fantasy'e dayanan SaGa serisi özellikle Romancing SaGa döneminde kendi yolunu bulur, hatta Batı RYO'larda sık kullanılan yaratıkların oyuncuya göre güçlenmesi sistemini icat ederek oyun dünyasına çok büyük bir katkı sağlar. Diğer orijinal yanlarıysa ekibimizdeki karakterlere göre gelişen konuşmalarda yaptığınız seçimlere göre değişen çizgisel olmayan bir senaryoya sahip olması ve karakterlerle kombo saldırıları sıra tabanlı dövüşlere getirmesidir. Sıcacık görsel tarzı da insanın için ayrı bir hoş eder. Daha sayayım mı? Saysan sayılır, öylesine devrimsel ve kendine has bir seridir SaGa. ■ **EREN E.**



zamanlı oynanışın JRYO'ların geneline yayılmış sıra tabanlı oynanıştan daha çekici görülmesi, bir başkası yapımcıları tutan formüllere fazla bağlanıp yeni şeyler sunamaması, türün ne teknik ne anlatım açısından sınırlarının zorlanamaması. Önemli sebepler bunlar ama bana sorarsanız bunlar daha spesifik tek bir yere bağlanıyor.

Hani demin dedim ya Batı RYO'lar BioWare ve Bethesda sayesinde çekiciliğini korudu diye, bu iki firmanın *KOTOR, Mass Effect, Oblivion, Fallout 3* gibi oyunlarının başarılı olmadığını düşünün. Evet hâlâ sağda solda eli yüzü düzgün Batı RYO'lar görecektik ama bunlar türü ana akım haline getirmeye yetmeyecekti. Türün teknik ve anlatım sınırlarını zorlaması, evriltilmesi sorumluluğu, bağımsızların veya orta ölçekli yapımcıların altından kalkabileceği bir şey değil. Bu iş devlerde, yani BioWare ve Bethesda'daydı ve onlar da bu sorumluluğu iyi yerine getirdiler.

JRYO'larda ise sorumluluk tek başına Square-Enix'teydi. En büyük iki JRYO yapımcısı birleşmişti, ya kimde olacaktı? Ve Square-Enix bu sorumluluğu yerine getiremedi. *Xenoblade*'dir, *Persona*'dır, *Lost Odyssey*'dir, o gün bu gündür bir sürü kaliteli JRYO çıktı ama işte, bunlar yetmedi. Olay şu şekilde gelişti:

JRYO'ların Batı'daki popülaritesini belirleyen en önemli etmen *Final Fantasy* serisi ve 2000'lerin başlarına kadar serinin başında Hironobu Sakaguchi vardı, her yaptığı oyun hit oluyordu. Squaresoft alanını genişletmek ve bir *Final Fantasy* animasyon filmi çekmek istedi, bunun için stüdyolar kurdu, aklınızın hayalinizin almayacağı bütçeler harcadı ancak Sakaguchi'nin yönetmenliğindeki *Final Fantasy: The Spirits Within* filmi patladı, şirket onlarca milyon dolar zarara girdi.

Squaresoft'un paraya, Enix'in ise Squaresoft'un ve *FF*'inin sahip olduğu uluslararası bilinirliğe ihtiyacı vardı. Yoichi Wada isimli şahsın da arayı yapmasıyla firmalar birleşir, Square-Enix olurlar, Wada da başkanlık koltuğuna oturur.

Enix'in zor durumdaki Square'le birleşmeye sıcak bakmadığı, Wada'nın *FF* markasının bolca kullanılacağının ve bu sayede büyük paralar kazanılacağının sözünü vermesi sayesinde birleşmenin gerçekleştirildiği söylenir. Ancak Sakaguchi iyi bir yönetmen olmasa da vizyoner bir oyun yapımcısı, bir keresinde "Square'in *Final Fantasy* ismine çok fazla bağımlı hale gelmesinden endişeleniyor musunuz?" sorusuna "Bunu engellemek Square'in uzun zamandan beri sahip olduğu bir hedef. Hedefimiz şirket için daha fazla büyük marka yaratmak. Aklımızda hep bu olmuştur." yanıtını



JAPON OLMAYAN JAPON RYO'LAR

Daha önce dediğim gibi, içinde Japon kelimesi geçse de JRYO terimi aslında bir ülkeden bağımsız düşünülmesi gereken, bir oyun türünü ifade eden bir terim. Yapımcıların illa ki Japon olmaları gerekmiyor yani, oyunun türün karakteristiklerine sahip olması yeterli.

Çok başarılı, Japon yapımı olanların yakalayamadığı hisleri yakalayan nice Batılı JRYO var. Aklıma ilk gelenler: *Undertale, The Lord of the Rings: The Third Age, Cthulhu Saves the World.* ■ **ÖMER**

"Dünya odaklı" dendiği zaman olay Xenoblade'dir.



XENOBLADE CHRONICLES X

The Last Story

ラストストーリ

[2011]

Yine Mistwalker'dan devam edersek şirket bu sefer şansını Wii platformunda denemek istemiş ama Sakaguchi önceki oyunlarına benzer bir şey de yapmak istememişti. Ortaya çıkan The Last Story ana hikayesinden çok karakter gelişimi, yan görevleri ve aktif bir şekilde siper alınıp çevreyi savaşlara ortak eden rahat oynanışıyla övgüler topladı. Oyun fena satmasa da bu efsanevi yapımcıyı mobil oyun cehennemine düşmekten kurtaramadı. Peh, nereden nereye. ■ **EREN E.**



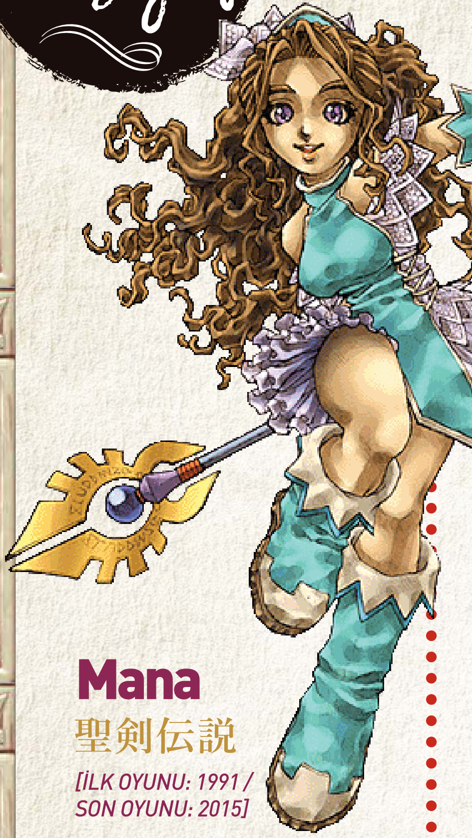


Tales of

テイルズオブシリーズ

[İLK OYUNU: 1995 / SON OYUNU: 2016]

Hiçbir zaman en aşmış JRYO serilerinden olmadı ama her zaman da türü sevenleri memnun etmesini bildi. Seriyi Batı'da biraz olsun popüler hale getiren oyun 2003 yapımı Tales of Symphonia oldu. Formülü üç aşağı beş yukarı bellidir Tales of'ların. Karanlık anları da olsa genelde renkli dünyalara sahiptirler, ırkçılık genellikle merkezi bir temadır, bir şekilde "seçilmiş" kişiyi oynarız vb. Ana oyunları çoğunlukla birbirinden bağımsızdır, o yüzden geçen aylarda çıkıp bayağı beğenilen Tales of Berseria'ya dalmayı tercih ederseniz kimse sizi tutmaz. ■ **ÖMER**



The Legend of Heroes

英雄伝説

[İLK OYUNU: 1989 / SON OYUNU: 2014]

Bu seri cidden çok karışık. İlk önce Dragon Slayer ismiyle Batı RYO tadında başladı, hepsinin ismi The Legend of Heroes olsa da ikileme–üçleme şeklinde çıktı, bazı oyunlarının Batı versiyonlarının adı The Legend of Heroes değildi vs. Serinin geçmişini anlamak yerine en güncel üçlemesi, Persona esintili Trails of Cold Steel'i oynamak daha mantıklı duruyor. Yalan olmasın, hiç oynamadım seriyi ama özellikle bu üçlemenin puanları da coşmuş. İlk fırsatta elden geçireceğimdir. ■ **ÖMER**

Serinin isminin pek yaratıcılık kokmadığını itiraf etmek gerek.



Mana

聖剣伝説

[İLK OYUNU: 1991 / SON OYUNU: 2015]

Square'ın neye el atsa güzelleştirdiği dönemin ürünüdür Mana serisi. En özgün özelliğiyse bünyesindeki huzurlu doğa teması, dünyasındaki sanat ve anlatılamayacak güzellikteki görsel tasarımlarıdır. Üstat Yoko Shimomura'nun efsane müziklerini de unutmayalım tabii. Benim hayatımda inanılmaz önemli bir yere sahip olan Legend of Mana'dan sonra da seri ne yazık ki yadsınamaz bir düşüşe uğradı. Fakat Secret, Legend, Sword ve Heroes oyunları şüphesiz şekilde hâlâ türün en iyi örneklerinden. ■ **EMRE S.**

LUNAR, MOTHER, ATELIER, MYSTERY DUNGEON VE NICESI... SIZI DE UNUTMADIK.



vermişti. Eh Square'in onun liderliğinde çıkardığı bir sürü şahane markayı saydım zaten. Ancak bu mantığı Wada'nın mantığıyla çeliştiği için şirketten koptuğu düşünülür Sakaguchi'nin. O gittikten sonra da uçan kuşa *Final Fantasy* isminin verildiği, ana *Final Fantasy* oyunlarının bile etkileyicilikten uzak olduğu, Square-Enix'in yeni JRYO markası yaratmak konusunda hiç hamle yapmadığı yıllara şahit olduk. *Dragon Quest* markası Japonya'da her şekilde iş yapmıştır zaten ancak türün Batı'daki popüler kalıp kalmamasının yükü *Final Fantasy*'deydi; X-2, 12, 13, 14 gibi oyunlar bu ağırlığı kaldıramadı.

UMUTLANALIM MI?

Son yıllarda işler biraz daha iyi gidiyor ama doğrusu. Firmalar "isteyince Batı'da popüler olan JRYO yapabiliyoruz"u tekrar hatırlamış gibiler. *Final Fantasy XV* çılgın satış rakamlarına ulaştı. *Persona 5* aşırı Japon işi yapısına rağmen o da milyonlar sattı. Square Enix hâlâ her şeye *Final Fantasy* demeyi sürdürüyor ama arada beklenmedik bir şey yaptı ve *Bravely* diye yeni bir marka yarattı, başarısına kendi de şaştı. Nintendo'nun konsolları popüler oldukça *Xenoblade* gibi eskinin niş serileri de daha çok insana ulaşıyor. JRYO'ların daha çok insana ulaşabilmesinde önemli bir gelişme de firmaların PC diye de bir şey olduğunu hatırlamaları ve Steam'e giderek daha fazla JRYO çıkıyor oluşu elbette. Gelecekten umutlanmak için *FF7 Remake, Kingdom Hearts III, Xenoblade Chronicles 2, Dragon Quest XI* başta olmak üzere nice sebebimiz var ayrıca.

Sayıca çok JRYO çıkıyor, maalesef bunların çoğunluğu birbirinin az buçuk klonu ama arada özel şeyler de görüyoruz ve bu oyunlar alıcı da buluyorlar. Bu pozitif dönemin kalıcı olup olmadığına emin değilim ama şimdilik keyfini çıkarmak en güzeli.

Ys

イース・オリジン

[İLK OYUNU: 1987 / SON OYUNU: 2009]

Falcom'un ellerinden çıkma Ys serisinin (İsu diye okunur) bilgisayarlarda başlayıp zaman içerisinde Sega'nın markalarından biri haline geldiğini söyleyebiliriz. Serinin en temel özelliği düşmanlarınızın üzerine sadece yürüyerek saldırdığınız basit ama akıcı savaş sistemi. Bu oldukça ilginç sistem sayesinde silahının ucunu rakibine ilk değdiren kişi hasar vermiş oluyor. Üstat Yuzo Koshiro'nun harika müziklerinden bahsetmezsek de ayıp olur tabii. Bu da Batı'da beklediğini bulamayanlardan. ■ **EMRE S.**





The Legend of Dragoon

レジェンド オブ ドラグーン

[1999]

JRYO türünün piyasayı domine ettiği yıllarda kaymağından bir parça sıyırabilmek adına Sony tarafından yapılmış bir oyun. Hakkını verelim, başarılı bir çaba bu. Türün standart sıra tabanlı savaş mekaniklerine doğru zamanda butona basma temelli kombolar, hatta karşı saldırılar, karakterlerin yeni yetenekler kazandığı çok şekil Dragoon transformasyonları ve daha ciddi bir ton eklemiştir. "Canavar" isimli canavarları da unutmayalım. Her ne kadar bir seri olacak kadar başarılı olamasa da yıllardır türün hayranlarının kalbinde güzel bir yere sahiptir. ■ **EMRE S.**

The World Ends With You

すばらしきこのせかい

[2007]



Daha en baştan ismiyle insanı kilitleyen, sonrasında da asla bırakmayan bir yapım. Square'in Final Fantasy 1'den sonra yaptığı en deneysel iş olabilir ve deneyin sonucu muhteşemdi. Görsel ve işitsel olarak serserinin önde gidenidir The World Ends With You, hikâyesi de çok enteresan yerlere ulaşır. DS'in dokunmatik ekranını, kalemini, mikrofonunu, her şeyini dibine kadar sömüren, deli de bir oynanışı vardır. ■ **ÖMER**

JRYO'yu Tanımlama Çabaları

JRYO tanımlaması en zor olan oyun türü. Terime bakın bir kere: Japon Rol Yapma Oyunu. Bu nasıl bir terimdir, bu nasıl bir ırkçılıktır? Şimdi JRYO standartlarına uyan Batı yapımlarını (bkz. The Third Age) veya Batı standartlarına uyan Japon yapımlarını (bkz. Dark Souls) JRYO'dan sayacak mıyız? Diyorum ki her ne kadar terimin direkt içinde bile olsan Japon olup olmama meselesini bir kenara bırakalım. JRYO dediğimizde kast ettiğimizin ne olduğu önemli olan şey.

Aslında türün karakteristik özelliklerini sıralarken Batı RYO'larıyla bir karşılaştırma yapmak faydalı olacak:

- **GENÇ KARAKTERLER:** The Lost Odyssey gibi birkaç istisna dışında JRYO'larda genç, çoğunlukla 20 yaşın altındaki karakterleri yönetiriz. Bu pratikte karakterlerin olgunlaşma süreçlerine, karakter gelişimlerine şahit olabileceğimiz, hayatlarını anlamlandırma süreçlerine bizzat dâhil olabileceğimiz anlamına gelir. Ancak aynı zamanda olgun karakterlerle oynadığımız Batı RYO'larda karşılaştığımız cinsellik, alkol, şiddet gibi olgularla da daha az karşılaşacağımız anlamına gelir.

- **ANİME/MANGA ETKİSİ:** JRYO'lar mangalardan esinlenerek hayatına başlamış ve hem buralardan esinlenmeye devam ederek hem de buralara ilham olarak gelişmişlerdir. Karakter, dünya, silah, düşman vs. tasarımları ilk bakışta animeleri/mangaları çağrıştırıyorsa muhtemelen bir JRYO'dasınızdır.

- **FANTEZİ ORANI:** Batı RYO'lar genel olarak dünya olsun, karakterler olsun, hikâye olsun, düşmanlar olsun, bildiğimiz anlamda gerçekliğin farklı, fantastik yorumlarını sunar. Oyuncuların daha kolay yakınlık kurabilmeleri için daha "hümanoid"lerdir yani. Japon yapımcılar genelde kendilerine "ayakları yere bassın" kıstası koymazlar. Alabildiğine uçuk ve abartı öğelerle karşılaşmayı beklersiniz JRYO'larda.

- **SAVAŞ SİSTEMİ:** JRYO'lar sıra tabanlı savaş sistemiyle özdeşleşmiştir. Sıra tabanlı bir RYO'daysanız bu çok büyük ihtimalle JRYO'dur yani. Ama bunun %100 geçerli bir kıstas olmadığının da altını çizmek isterim. Star Ocean, Kingdom Hearts, Ni no Kuni, Final Fantasy XV gibi birçok önemli yapım gerçek zamanlı oynanışı tercih eder.

- **SEÇİM ŞANSI:** JRYO'larda Batı RYO'lardaki gibi dallanıp budaklanan ve oyunun gidişatına/sonuna derinden etki eden diyalog seçenekleri genelde yoktur. Eğer "kendi hikâyeni kendinizin şekillendirebilmesi" sizin için olmazsa olmaz bir RYO türü kıstasıyla JRYO'lara "bolca RYO öğesi ve derin savaş sistemleri barındıran, aşırı uzun macera oyunları" gözüyle bakabilirsiniz.

- **DUYGULARA ODAKLANMA:** Batı RYO'ların hikâye ve karakterlerin rasyonel davranması çabasına karşılık JRYO'lar daha duygusal bir tecrübe yaşatma çabasındadır genel olarak.

- **BAŞKARAKTER:** Persona ve Xenoblade gibi bazı istisnaların dışında JRYO'larda içini bizim dolduracağımız boş bir karakter yönetmeyiz. Başı sonu tutarlı bir hikâye deneyimi sunmaya çalışan bir türdür JRYO'lar, bu nedenle adı, kişiliği, tarzı yapımcılar tarafından önceden belirlenmiş karakterler verirler genelde bize.

İNCELEME



Garip ama Oyungezer editörleri de bazen yazmakla kalmayıp konuşmaya başlıyor! İşte o kutlu anlarda, inceleme sayfalarında yukarıdaki ikon beliriyor.

YouTube /oyungezer

NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
911 Operator	8+	71
A King's Tale - Final Fantasy XV	6+	65
Bad Dream: Coma	7+	-
Bleed 2	8	83
Boor	6	71
Deus Ex: Mankind Divided - A Criminal Past	8	81
Faeria	7	82
Fast RMX	7	81
Hollow Knight	9	86
Lego Worlds	8	70
Mass Effect Andromeda	7+	73
NieR: Automata	8+	88
Night in the Woods	8+	88
Northgard	-	-
Realpolitiks	5+	53
Rebuild 3: Gangs of Deadville	8	75
Robo Recall	8	86
Rock God Tycoon	7+	-
Stories Untold	8+	81
Styx: Shards of Darkness	8	72
Tavern Tycoon: Dragon's Hangover	-	-
theHunter: Call of the Wild	5+	51
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	8+	97
The Wardrobe	7	71
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands	7	70
Torment: Tides of Numenera	8+	82

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

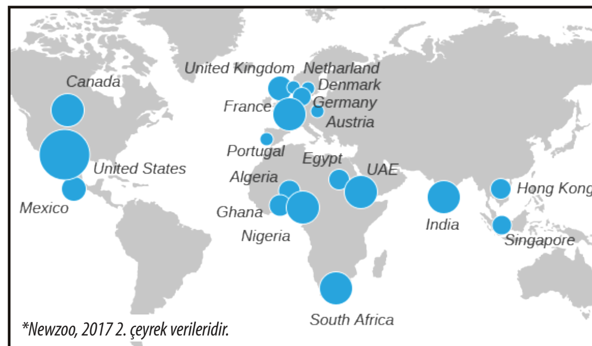


İNCELEMELERDE BU AY

"Very" Tabanı

KÜRESEL OYUN PİYASASI

Çin'in başı çektiği Uzakdoğu ülkelerinin oyun piyasasındaki payı her geçen gün artıyor ve bu artışta başı çeken de mobil oyunlar. Bizler genellikle AAA oyunları, fiyatlarını da hesaba katarak oyun piyasasını yönlendiriyor olarak düşünüyoruz ama bu durum coğrafyaya göre değişiyor aslında. Artık gerçek bir titan boyutuna ulaşan oyun sektörünün bölgelere göre dağılımı da bu durumu kanıtlar nitelikte.



*Newzoo, 2017 2. çeyrek verileridir.

GLOBAL OYUN PİYASASININ BÖLGELERE GÖRE DAĞILIMI*

- Küresel Oyun Piyasasının Toplam Değeri: 108.9 milyar dolar
- Asya-Pasifik Bölgesinin Payı: %47 (51.2 milyar dolar)
- Kuzey Amerika Bölgesinin Payı: %25 (27 milyar dolar)
- Avrupa, Orta Doğu ve Afrika Bölgesinin Payı: %24 (26.2 milyar dolar)
- Güney Amerika Bölgesinin Payı: %4 (4.4 milyar dolar)

TÜR: Korku YAPIM / DAĞITIM: Red Barrels DİJİTAL İNDİRME: 49 TL (Steam) YAŞ SINIRI: 18+ DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-115-o2

OUTLAST II

Köktenci yardımseverliğin can sıkan yükselişi

-IHSAN C. ASMAN







İnsan bilmediğinden korkar denir ya, aslında yaşadığımız dünyayı düşünecek olursak durum çok daha farklı bence. Varlığını yahut bir yerlerde yaşandığını *bildiğimiz* tonla iğrenç ve/veya ürkünç olay var. Hoş, bunları bir şekilde gündelik hayatımızdan uzak tutmayı başardığımız ölçüde üzerlerine düşünmüyor ve dolayısıyla korkmamayı da bir oranda başarıyoruz. Çeşitli ülkelerde yaşanmakta olan katliamlar yahut kimi vakıf ve okullarda yaşanan organize tecavüzler hâlâ akıllarda. Sayacak örnek çok da tadımız daha da kaçmasın şimdi. Neyse efendim, işte günümüzün bu pek konuşulmayan 'günahları', zombilerle dolu bir odadan yahut bir mezarlık üstüne çakan şimşekten çok daha ürkütücü geliyor çoğu zaman bana. Maalesef iş korkutmaya gelince, sanki bildiklerimiz bilmediklerimizi geçmeye başlıyor artık.

En baştan söyleyeyim: *Outlast 2* geliştirilmiş oyun mekanikleri, yenilenmiş grafikleri ve müthiş ses kullanımı dışında üst paragrafta saydığım bu epey sarih korku kaynaklarına da yaslıyor sırtını. Anlatılan hikâye ne kadar enteresan, kurulmuş atmosfer ne kadar usta işiyse her ikisi de bir o kadar tanıdık. Ve aynı zamanda, sekiz-dokuz saatlik oynanış süresi boyunca bir saniye dahi nefes almanıza olanak vermiyor, sizi terletiyor, epey sarsıyor ve çokça da boğuyor. Karakteriniz Blake hangi psikolojik vaziyetteyse siz de çok benzerini yaşıyorsunuz ekran başında. Üstelik halihazırda rüştünü ispatlamış bu fikri mülkün yeni oyunla başka iyi yaptığı şeyler de var. Evet arkadaşlar, *Outlast* serisi tüm ihtişamıyla geri döndü ve çok az oyunun bugüne dek sunabildiği dozajdaki kesintisiz gerilim vaadini büyük ölçüde gerçekleştirmiş. Hazırsanız başlayalım.

KATOLİK OKULLARI İYİLİKTE YARIŞIYOR!

Bildiğiniz gibi *Outlast 2*'de bu sefer Blake Langermann isminde bir asistan kameramanı yönetiyoruz. Kendisi araştırmacı gazetecilik yapan eşiyle birlikte, Arizona kırsalında hamileyken feci şekilde katledilen bir kadının izini sürüyor. Ne var ki helikopterle araziyi tararlarken motorda yaşanan bir arıza sonucu, bu bilinmezlerle dolu çöl ortamında insan aklının en karanlık kısımlarına yönelen bir yolculuk halini alacak dehşetli olaylarla baş başa kalıyor ikili. Hem de birbirlerinden ayrı düşerek. Oyunda hayatta kalmanın yanı sıra eşimiz Lynn'i de kurtarmaya çalışıyoruz. İşin içine birbirleriyle ihtilaflı farklı dini grupların girdiği ve bir şekilde ana karakterimizin Katolik okul geçmişiyle de bağlanan çetrefilli bir olay örgüsü, oyun boyunca sürekli devam

eden korku hissinin yanında merak duygusunu da diri tutmayı başarıyor. Ayrıca girişte de ufaktan çıtlattığım üzere, hikâyeye dair en çok hoşuma giden şeylerden biri de günümüz dünyasının gayet iyi bildiğimiz ama yoklarmış gibi farz ettiğimiz günahlarıyla cüretkâr bir diyaloga girilmiş olması.

Hikâye yönünden yaşadığım tatmini, Unreal motoruyla hazırlanmış ve göze epey hoş gelen yenilenmiş grafiklerle, kusursuza yakın ses ve müzik kullanımıyla güçlenen atmosfer de katbekat arttırdı. Evet grafikler konusunda daha iyi örnekler etrafta bolca var ama mesela benzer türdeki *Resi 7*'nin yanında katiyen sırıtmıyor *Outlast 2*'nin görselliği. Bununla beraber oyun boyunca Arizona çölündeki yerleşimlerden başka, Katolik okul koridorlarından yerin metrelerce altındaki daracık maden ocaklarına kadar farklı farklı bir sürü mekân adımlıyoruz. Mekân çeşitliliği ve tasarımları gayet doyurucuyken, Red Barrels ekibi bazı bölümlerde takdire şayan bir sanatsallık dahi yakalamış. Bir de spoiler vermeden anlatmak gerekirse ani mekân değişimleri yaşadığınız yerler var ve buradaki geçişler de gerçekten olağanüstü olmuş. Özellikle bu bağlamda oyundaki sinematografik anlayış epey oturaklı. Ayrıca oyunun optimizasyonunun da çok başarılı olduğunu söylemeliyim, eski sistemlerde de sorunsuz çalışıyor oluşu bolca övülüyor etrafta.

Seslendirme ve müzik kullanımı ise muazzam. Kimi psikopatların sizi takip ettiği sahnelerde çalan müzikler olsun, köy ahalisi Blake'i sağda solda ararken giren ses efektleri / müzikler olsun sizi sürekli diken üstünde bırakıyor. Ayrıca kameranızın duvarların ardındaki sesleri algılayabilmesi de bambaşka bir tat katmış oyuna. Gece görüşünün dahi işe yaramadığı tonda bir karanlıkta sadece sesleri takip ederek yolumuzu bulmaya çalıştığımız bir sekans var mesela, of ki ne of: Tek kelimeyle enfes olmuş arkadaşlar, gerisini oyunu oynayıp kendiniz görün. Gerçi kameranın ses özelliği daha fazla yerde ve daha efektif kullanabilirdi ama bu söylediğim yer için bile yeter. Gene kovalamaca olmadığı zamanlarda da etraftan gelen sağlıksız çığlıklar, üzerine bastığınız bir cam parçasının çıkardığı ani çatırdama sesi, ahaliden bazı sıkıntılı vatandaşların davudi tonlarla durmaksızın mırıldandığı dualar vs. hepsi işini fazlasıyla iyi yapıyor. *Outlast 2*'de ses kullanımı, tam da kendisinden beklendiği üzere bugüne kadarkilerin en iyisi bile olabilir.

Bir parantez de oyundaki düşmanlarımıza açalım. Sık sık öldüğünüz anlarda düşmanlarınızın bitirici vuruşlarındaki tekrarlayan animasyonlar zamanla sırıtsa da özellikle Marta gibi spesifik karakterler epey iyi modellenmiş ve ürkünçler. Spesifik karakterler demişken, Arizona'nın kötücül topraklarında iş başında pek çok şeytani tip var. Papa Knoth'tan oyunun ilerleyen bölümlerinde karşımıza çıkan sırtta gezen arkadaşa kadar hepsi seslendirmesiyle, modellemesiyle harikulade olmuş. Değişik dini grupların farklı tipteki düşmanları da gayet rahatsız edici duruyor. Sözün özü, görsellik ve ses kullanımı oyunun aralıksız korku/gerginlik üreten şahane atmosferi için belirleyici unsurlar olmuşlar.

"MISIR TARLASI NE YAA, TAM BİR HOLLYWOOD KLİŞESİ" DİYENLER BİR KERE DAHA DÜŞÜNSÜN

Şimdi gelelim oynanış ve yenilenmiş mekanikler mevzuuna. Biliyorsunuz çıkışından evvel Red Barrels ekibinin ilk oyunun ve DLC'nin akıl hastanesinin klostrofobik ortamlarını terk edip seriyi Arizona kırsalı gibi daha açık alanlara taşımasından rahatsızlık duyanlar vardı.



GROTESK VE OLDUKÇA RAHATSIZ EDİCİ İÇERİĞE DAİR

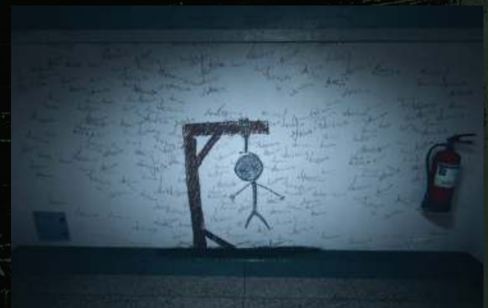
Elbette 18 yaşından küçük hiçbir okurumuz bu oyuna yaklaşmasın, hatta reşit olanlar arasında da bilhassa çocuk bedeni ve din konusunda hassasiyetleri olanlar yeltenmesin ama şu da var: Girişte de bahsettiğim üzere gayet sevimsiz bir dünyada yaşıyoruz, üstelik 2017 yılı itibariyle, bu dünyanın bir ucundan diğer ucuna kadar neler olup bittiğini bize gösterecek teknolojilere de sahibiz. Biz görmeyi reddetsek bile bu oyundakine benzer -ki esinlenme durumu söz konusu, bkz. diğer kutu- iğrenç yahut ürkütücü şeyler sıklıkla da yaşanıyor maalesef. Bu bağlamda düşünürsek Outlast 2 korkuturken aynı zamanda düşündürüyor da. Rahatsız edici içerik "laf olsun torba dolsun" şeklinde değil kesinlikle. Ayrıca şu çok konuşulan ve oyunun Avustralya'da yasaklanmasına sebep olan kötü şöhretli sahneyi göremedim, eklemiş olayım.



« Bu sayfalarda gördüğünüz görselleri en az rahatsız edici olanlardan seçtik. Bakıp "oyun aslında o kadar da şey değilmiş" demeyiniz.



Çocuğunuz evin duvarlarına böyle resimler çiziyorsa sanatçı kişiliğinin gelişimine ket vurmayın, bırakın çizsin yavrucak. Yazık.



FAZLASIYLA GERÇEK BİR HİKÂYEYİ İŞLİYOR OUTLAST II VE BU HAYALET GÖRMEKTEN ÇOK DAHA KORKUNÇ BİR ŞEY

JONESTOWN KATLİAMI ESİNİ

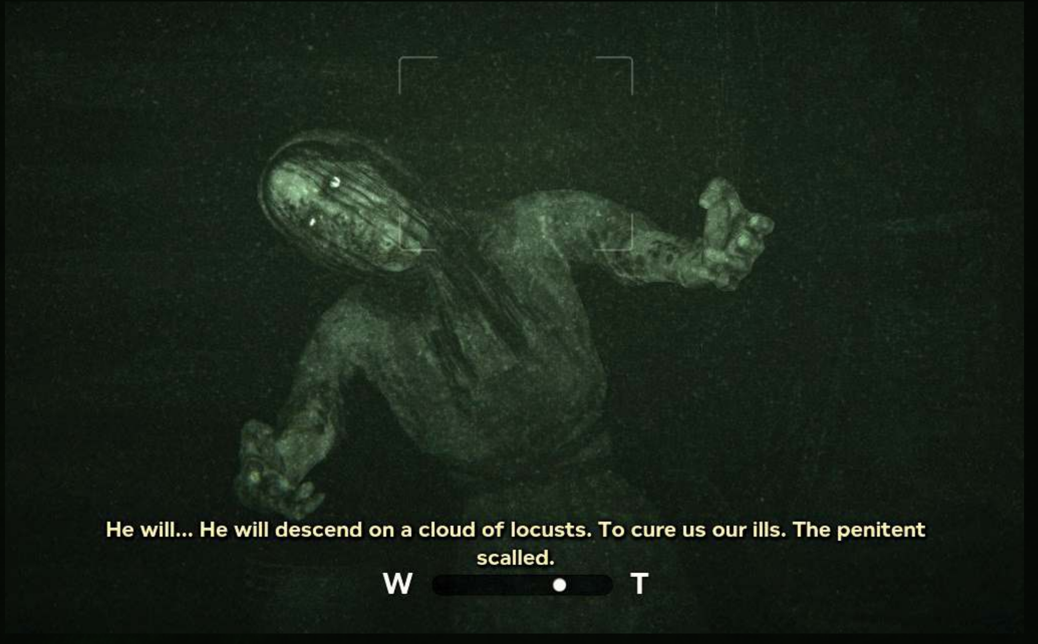
Outlast 2'nin modern zamanların en büyük çapta kitlesel intihar olayı olarak addedilen, yaklaşık 900 küsur kişinin siyanür zehirlenmesi sonucu öldüğü, ölenler arasında 300'den fazla çocuğun olduğu Jonestown (Guyana) katliamından esinlendiği uzun zamandır biliniyor. Red Barrels'ın kurucularından Philippe Morrin geliştirme sürecinde bu katliamla ilgili epey araştırma yaptıklarını söylemişti hatırlarsanız. Ayrıca Jonestown ile ilgili son yıllarda çeşitli komplo teorileri de dillendiriliyor. Burasının CIA'in zihin kontrolü deneylerini (mkultra) yaptığı ve faciaya bu deneylerin sebep olduğu gibi görüşler var.





Arizona doğası nefes kesici. Ama turistik anlamda dağil.





YARA BANDI ALMAK İÇİN KAMPA GERİ DÖNMEK Mİ? BU OYUN İNSANI ÖLDÜRÜR!



Düşünüldüğünde Red Barrels ekibi epey risk almış. Yani sadece korkuyu klostrofobik ortamlardan alıp geniş ve açık alanlara taşımamış, aynı zamanda da ilk oyunun beş-altı saatlik oynanış süresini yaklaşık iki üç saat daha uzatarak korku unsurunun zamanla zayıflaması ihtimalini de güçlendirmiş. Ama sevinerek söylüyorum ve tekrarlıyorum ki yapılan değişiklikler geliştirme sürecinde epey derinlikli şekilde çalışılmış ve ortaya oynarken bir an dahi rahat nefes alamadığınız yepyeni bir korku şaheseri çıkmış. Bunda da azımsanmayacak bir payı geliştirilmiş oynanış mekanikleri alıyor.

Öncelikle artık sadece dolaplara ya da yatak altlarına saklanıyor değiliz. Su (veya kan!) dolu varillerden tutun da çiftlik hayvanların tahta su kaplarına yahut direkt açık arazideki göl gibi sulak alanların içine veya mısır tarlalarına saklanabiliyoruz. Ve buralarda sonsuza kadar durma lüksümüz yok; zira suyun altında nefesimiz tükeniyor, tarlada sürünürken arkamızdaki fenerli psikopatlar bizi fark edebiliyor vs. Özellikle suyun içindeyken bulanık şekilde düşmanlarımızın fener halelerini görmek ve gitmelerini beklerken nefesimizin tükenmeye başlaması gerilimi fena şekilde arttırıyor. Üstelik ilk oyunda genelde peşimizde birden fazla kişi pek olmazken burada kalabalık gruplar bizi kovalıyor. Bir de *Outlast 2*'de bazı düşmanların uzak menzilli silahlara sahip olduğunu belirteyim. Yani sadece koşmak yetmiyor, zikzaklar da çizmeniz gereken durumlar olacak. Tüm bu saydıklarım sayesinde dar alanlardan açık alanlara taşınmış korku hissiyatı azalmıyor, aksine, genişletilen diğer özelliklerle birlikte daha bile çok artıyor. Ayrıca her ne kadar korku klostrofobik ortamlardan açık alanlara taşınmış desek de bu tam olarak doğru değil. Dediğim gibi oyun pek çok farklı mekânda geçiyor ve özellikle oyunun sonlarına doğru adımlayacağınız maden ocakları ilk oyundaki klostrofobik ortamı da oynanışa şiddetli bir şekilde geri getiriyor.

Oyunda gene silahımız yok ama yegâne yol göstericimiz olan kameramız yerli yerinde. Karanlıkta yol bulmanın yanı sıra çıkarıp eski kayıtları izleyebiliyor, fotoğrafını çektiğimiz mektup yahut günlük sayfalarını temiz metin halinde görebiliyor ve Blake'in çekimlerle ilgili yorumlarını dinlerken hikâyeye dair birtakım detayları da öğrenebiliyoruz. Bu not ve kayıtlar çok önemli, yoksa hikâye çok havada kalıyor. Bundan başka artık karakterimiz bandajlarla kendini iyileştirebiliyor ama bu, basit bir iyileştirmeden çok daha fazlası. Birkaç sefer hakikaten iş yapamayacak kadar yaralandığınız durumlar oluyor ve örneğin, tırmanmamız gereken bir kayaya tırmanamıyoruz. Bu durumda ilerlemek için çatlaklarla dolu bir kampa dönüp en yakın çadırdaki bandaja ulaşmak durumunda kalıyoruz. Oyunun bu şekilde yaralarınıza rağmen size ilerleme izni vermemesi epey hoşuma gitti. Bandaj ve kamera pillerinin bulunmasına gelince: Oyunu normal zorlukta oynadığımdan bu hususta çok büyük bir sıkıntı yaşadım denemez. Ancak şunu söylemeliyim ki oyunun en kolay zorluk seçeneği olan normal dahi insanı epey terletiyor. Diğer seçeneklerde pil ve bandaj daha az karşınıza çıkacaktır, nasıl ilerleyeceksiniz bilmiyorum artık. Son olarak, düşmanlarla çok yakın temas hallerinde bazen ufak QTE'ler devreye giriyor ve doğru tuşa basmanız halinde düşmanı tekmeleyip ortamdan uzaklaşabiliyorsunuz. Tamam silahsız olabiliriz ama yüzde yüz savunmasız da değiliz.

Bu arada oyundaki kovalamaca sahneleri beni benden aldı. Frictional Games'in son şaheseri *SOMA*'da bu kovalama sahneleri çok iyi kotarılmıştı ve açıkçası, Outlast 2 bu konuda beni daha da bir mutlu etti. Kovalamaca esnasında açık alan-kapalı alan geçişleri, örneğin mısır tarlasından çıkıp bir evin bodrum katına üst duvar camından kayarak girmek ve sonrasında karşınıza çıkan üç manyağın sağından hemen en yakın pencereden çıkıp, tel örgülerin ardından sürünerek korunaklı yere geçmek, öhö anlatırken bile

zorladı, tek kelimeyle harika. İnanın kimi yerlerde *Outlast 2*, bilhassa *It Follows* filmine benzer öyle üç buçuklar attırıyor ki oynayana, aman yarabbi, düşman başına. Son olarak, tüm bunların yanında oyunun yaşattığı dört beş sahne var ki, sanıyorum uzun yıllar hafızalarımızdan silinmeyecek ve bizi tir tir titretecek. Kütüphane sahnesi der usulca çekilirim.

KANATSIZ MELEK

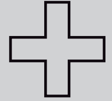
Yazının burasına kadar okudunuz ve anladınız ki *Outlast 2* korku türüne dair pek çok şeyi serinin önceki oyunları kadar hatta belki onlardan daha iyi yapıyor. Mesela yakın zamanda çıkan diğer korku oyunlarında yeri gelir araya bir bulmaca girer, gerim gerim gerilme durumunu sonlandıran bir boss savaşı olur ya da en basitinden korku unsuru tekrara yenik düşerek bir süre sonra kaybolur ama *Outlast 2*'de bunlar, birazdan sayacağım teknik birtakım aksaklıklar dışında pek yok. Sırtınızı ürperten, suratınızı şekilden şekle sokan takip/kovalama sahneleri ile mekân çeşitliliği ve geçişlerinin sürekli canlı tuttuğu tempo yanında, oyunun kurgusunun günümüz dünyasının gerçekleriyle konuşmasının üzerinizde kurduğu muazzam psikolojik baskı, inanın yakanızı bir an bile olsun bırakmayacak.

Peki, bu kesintisiz gerilim hissini baltalayan sıkıntılar ne? Üç dört defayla sınırlı olmasına rağmen maalesef bazı sorunlarla karşılaştım. Bunlar sanki oyunun daha geniş alanlara taşınmasının yarattığı teknik sıkıntılar. Mesela bazı obje ya da yerler kolaylıkla üzerinden atlanacak, yanından geçilecek gibi duruyorlar ama yanlarına gittiğinizde ilerleyemediğinizi fark ediyorsunuz. Bu durum yön bulmanızı zorlaştırdığı gibi pek çok kere ölmenize de yol açarak o bahsettiğim kesintisiz hissiyatı azımsanmayacak şekilde zayıflatıyor. Bir diğer olay da bazı düşmanların hareketlerinin ancak siz spesifik bir noktaya giderseniz 'tetiklenmesi'. Hani insan şunu bekliyor, düşmanın benden bağımsız kendine has bir rotası var, o gelince saklanır yanından geçerim falan ama böyle değil. İlla kendine has bir rotası olması da gerekmiyor, misal *Alien: Isolation*'daki gibi tamamen rastlantısal da olabilirdi. 2017'de "bir noktaya gel de düşman harekete geçsin" mantığı nedir Allah aşkına? Özellikle Marta'yla ilk karşılaştığımız sahnede vardı bu durum, sonraları o kadar uzun süre oyalayan şekillerine pek denk gelmedim. Belki bu tetiklenen rota sorunları oyunun sonraki versiyonlarında giderilir ama bu şekliyle can sıkıcı olmuş açıkçası.

Gerilimi düşürenler dışında bahsedemediğim olumsuz son birkaç şeyi de not etmek gerekirse, Ana karakter hâlâ kamera pili ve bandajdan başka bir şey toplayamıyor. Silahsız ve savunmasız olması tamam ama gene de içinde bulunduğumuz mekân çeşitliliği hesap edilince envantere bu kadar az şey katabilmek gerçekçilik adına net bir eksiklik. Son olarak, hikâye her ne kadar güzel olsa da pek çok soru işaretiyle son buluyor, umarım bir DLC ile şu anki muğlaklıklar giderilir.

SON SÖZLER

Bunca satırdır şu oyunu anlatıyorum ama hâlâ bir şeyler eksik ve veda vakti de geldi çattı dostlar. Emin olun, *Outlast 2* içerisinde benim anlattıklarımdan çok daha fazlasını barındırıyor. Dürüst olmak gerekirse oyunu oynamaya başladığım ilk yarım saatte gerek baştaki Marta muhabbeti, gerekse de oyunla ilgili bunca zamandır fazlaca şişen beklentiler olsun, *Outlast 2*'nin serinin önceki yapımlarına kıyasla sönük kalacağından korkuyordum. Üstelik oynanışta tercih edilen yenilikler vs. de yazıda da belirttiğim başkaca risk unsurlarıydı. Ama Red Barrels çoğunlukla doğru şeyler yapıp korku oyunlarında çıtayı gene fazlaca yükseltmiş. Üstüne üstlük *Resi 7*'nin 180 liraya satıldığı yerde 49 lira gibi erişilebilir bir fiyatla görücüye çıkarken, aşağı yukarı aynı oynanış süresinde en az onun kadar ama ondan daha uzun süren bir şekilde bünyeye gerginlik zerk etmeyi başarıyor bence. Türe ilgi duyanlar kaçırmasın dememin alemi yok zaten zira bu kişiler bu inceleme yayınlanana kadar muhtemelen oyunu sömürmüş olacak. Geri kalan içinse ne demem gerektiğini bilemiyorum çünkü bu oyunu oynamak sağlam yürek/mide istiyor.



- Genişletilen oynanış mekanikleri, açık alanlar
- Mekân çeşitliliği ve şık geçişler
- Kusursuz ses kullanımı çıtayı çok yukarılara taşımış
- Yenilenmiş grafikler ve yer yer yakalanan sanatsallık
- Yaratılmak istenen psikolojik baskı ortamı büyük ölçüde kotarılmış
- Muğlak bırakılan kısımları dışında, enteresan hikâye



- Gerilimi düşüren teknik sorunlar
- Yön bulmak iki üç yerde zorlaşabiliyor
- Envantere katabileceğimiz objeler sadece pil ve bandajdan ibaret
- Mecburen tercih edilen teolojik dil notların takibini zorlaştırmış

8+

SON KARAR

Youtube videolarından falan izlemeyin; ışıkları kapayın, kulaklığı takın ve kendi psikolojinizi bizzat kendiniz mahvedin.



Işık kaynağı bulduğunuza sevinmeli misiniz? Sizce bu arkadaş sevinmenize izin verir mi?



Outlast'in ünlü "kameradaki gece görüşü" kullanımı elbette ki Outlast 2'nin de temel mekaniklerinden biri.





○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Terrible Toybox ○ **DAĞITIM:** Terrible Toybox ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 56 TL (XBL) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+
○ **DAHASI İÇİN:** thimbleweedpark.com





Thimbleweed Park gibi bir kasabada köprünün altında yatan bir ceset dertlerinizin en küçüğüdür.



Tüm çete bir arada, yüzlerinden sevimlilik akıyor resmen.

THIMBLEWEED PARK

Biip bir ustadan *biip* bir şaheser

M. İHSAN TATARİ

Beni tanıyanlar bilir, *point-and-click* tarzı macera oyunlarının iflah olmaz bir hayranıyımdır. Klasik payesi taşıyanlardan tutun da en vasat örneklerine kadar çoğunu oynamışlığım vardır. Hatta bazen kardeşim sorar, ne anlıyorsun bütün gün ekran karşısında bulmaca çözmekten diye. O zaman ben de ona dönüp derim ki; "*How appropriate! You fight like a cow!*" Eh, *Monkey Island* oynamadığı için hiçbir şey anlamaz tabii. Ama zaten sorun da burada; *Maniac Mansion, Zak McKracken* ve *Day Of The Tentacle* gibi yapımları "zamanında" oynamamış, bu isimlerle büyümemiş biri için bu tutkuyu anlamak çok zor.

Gelin görün ki 90'larda oyun piyasasının "büyük" amcaları bu türün öldüğüne karar verip fişini çektiğinden beri bu tarzda eskisi kadar kaliteli yapım göremez olduk. Evet, Almanlar sağ olsun arada hâlâ *Deponia* gibi örneklerini oynayabiliyoruz ama kabul edelim, hep bir şeyler eksik kalıyor ne yazık ki. İşte bu yüzden, *Maniac Mansion*'ın yapımcısı **Ron Gilbert** ile **Gary Winnick** bundan birkaç yıl önce tekrar bir araya gelip piksel piksel grafiklere sahip, klasik bir macera oyunu yapmak için Kickstarter kampanyası başlattığında ben dâhil pek çok kişinin yaptığı ilk şey bayılmak olmuştu... tabii ki paraları. Öyle ki sadece 1 haftada toplayıvermişlerdi istedikleri rakamı. Ve şimdi dönüp bakıyorum da... iyi ki de öyle olmuş! Çünkü her anlamda **klasik bir klasik** var karşımızda.

MMUCAS FLEM GAMES SUNAR

1987 yılında, Thimbleweed Park adlı küçük bir kasabadayız. Bir gece, kasabanın hemen dışındaki köprünün altında gizemli bir cinayet işleniyor ve Alman bir girişimci (Neden Alman? Cevabı bu yazının ikinci paragrafında gizli) nalları dikiveriyor. Bunun üzerine Ray ile Reyes adında iki özel ajan güya bu olayı çözmek için olay yerine geliyor. Güya diyorum çünkü aslında ikisinin de kendilerince başka amaçları var ve ceset falan umurlarında değil. Hoş, kasabadaki kimsenin umurunda değil. Onlara daha sonra son derece küfürbaz bir palyaço olan ve bir lanet sonucu makyajını asla çıkaramayan Ransome; LucasAr... pardon... MmucasFlem'de oyun tasarımcısı olmak isteyen ve Commodore 64 uzmanı genç kızımız Delores; bir başka gizemli cinayete kurban giden ve kızımızın babası olan hayalet Franklin katılıyor. Toplamda 5 karakter birden yönetiyoruz, evet. Ve bazı bulmacaları çözebilmek için 2-3 tanesinden aynı anda fay-



dalanmamız gerekebiliyor. Ama oyun her karakteri bir anda üstümüze boca etmektense önce flashback sahneleriyle geçmişlerini ve hikâyelerini gösteriyor bize, sonrasındaysa senaryoya çok güzel yedirilmiş bir şekilde ajanlarla birlikte çalışmaları için birer sebep veriyor hepsine. Böylece onlara ısınmamız sağlanıyor ve karakterleri cidden önemsiyoruz.

Oyun sizin de tahmin edebileceğiniz üzere belirli nesneleri toplayıp, doğru karakteri doğru yerde kullanarak bulmacaları çözme mantığı üzerine yürüyor. Fakat "modern" macera oyunlarının aksine birbirleriyle son derece alakasız eşyaları en olmadık yerde kullanmanız beklenmiyor sizden; her bulmacanın kendi içerisinde bir mantığı var. Neyse ki eski baş ağrımız piksel avı bu oyunda yok. Hangi nesnelerle etkileşime girebileceğimizi bir bakışta anlayabildiğimiz gibi, TAB tuşuna bastığımızda da ekrandaki nesneler hemencecik göz kırpıyor bizlere. Hatta piksel avıyla dalga geçmek için oyuna 1 pikselden ibaret bir sürü toz tanesi eklenmiş. Bunları toplarsanız ayrı, toplamazsanız apayrı bir başarım kazanabiliyorsunuz. Ek olarak eski klasiklerde olduğu gibi "Casual" ve "Hard" adında iki moda da sahibiz. İlkinde bulmacaların sayısı çok daha az, böylece türe aşina olmayanların da rahatça oynayabilmesi amaçlanmış. İşin asıl keyfiyse Hard Mode'da çıkıyor elbette. Yalnız oyun cidden zor, onu da belirtmeden edemeyeceğim. Ama macera oyunu dediğin de böyle olmalı, kafayı çalıştırtmalı zaten insana.

KENDİLERİNE SAYGI DURUŞUNDA BULUNAN USTALAR

Thimbleweed Park'ta *Maniac Mansion* başta olmak üzere eski LucasArts oyunlarına ve 80'ler kültürüne dair tonlarca gönderme, espri ve malzeme mevcut. Yeri geliyor kendinizi dönemin popüler filminden bir sahneyi hatırlamaya çalışırken buluyorsunuz, yeri geliyor eski dostlarınızdan biri en olmadık anda ekrandan size el sallayıveriyor. Bazen de bir duvar yazısına bakıp kahkahalarla gülebiliyorsunuz. Oyun tam bir sürpriz yumurta çuvalı! Çünkü sadece *Maniac Mansion*'ın yayınlandığı yılda geçmekle kalmıyor, onunla aynı evrende yer alıyor. Mesela Delores'in malikânesi aslında sarkaçlı saatiyle, mutfağıyla, buzdolabındaki ketçabıyla ve kütüphanesiyle Doktor Fred'in malikânesi.

Kütüphane demişken, Mansion Mansion'da (evet, adı cidden bu) yer alan kitaplara mutlaka göz atın derim. Kickstarter destekçilerinin yolladığı iki sayfalık metinlerden oluşan bu ciltlerin HEPSİ okunabiliyor ve bazıları cidden çok eğlenceli başlıklara ya da metinlere sahip. Toplamda 1056 kitap var! Onunla yarışan tek şeyse Voodoo büyücüsünün (Voodoo'suz bir Ron Gilbert oyunu asla düşünülemez) 2000'den fazla kitaba sahip olan kütüphanesi. Buradakilerin içine bakamıyorsunuz ama yine destekçiler tarafından önerilen isimleri gerçekten de muhteşem: Voodoo'nun 50 Tonu, Acemiler İçin Ruhunuzu Satma Rehberi ve Insult Sword Fighting™ Rehberi gibi acayip komik şeyler var.

Bir de 3000 kişiden oluşan telefon rehberi var tabii. Sayfalarının arasında hem oyunda aramanız gereken kişilerin hem de Kickstarter destekçilerinin numaralarını içeren bu rehberdeki herhangi bir kişiyi aradığınızda gerçek bir sesli mesajla karşılaşıyorsunuz. Daha her şeyin sonuna a-reno ekleyen şeriften, her şeyin sonuna a-boo ekleyen otel müdüründen (keh-keh!), seslendirmelerin hiç beklemediğim kadar harika oluşundan ve pikselli grafiklerinin sanat eseri gibi göründüğünden söz etmedim bile.

Sizin anlayacağınız en ince ayrıntısına dek özenle hazırlanmış, çok zekice bir yapım *Thimbleweed Park*. Başlangıçta bir şeyler yanlışmış gibi geliyor, kontrol ettiğiniz ajanlardan biri birdenbire bir fabrika yangınıyla ilgili sorular sorunca "O da nereden çıktı şimdi?" oluyorsunuz. Baş karakterlerden biri Sierra oyunlarıyla dalga geçip dördüncü duvarı yıktığında da bunun öylesine bir espri olduğunu sanıyorsunuz ama sonra işin içinde "çok başka şeyler" olduğunu anlıyorsunuz afallayarak. Ana menüdeyken çalan müziğe gülüp "Bu ne be? Asansör müziği gibi." diyorsunuz, sonra bir bakıyorsunuz hakikaten de öyle. Hele son bulmacayı çözmeniz için ne yapmanız gerektiğini öğrendiğiniz bir an var ki, of! Derken ilk başta basit bir dedektiflik macerasından ibaretmiş gibi görünen hikâye acayip bir yön alıyor ve kendinizi bir anda *Monkey Island 2*'den bu yana gelmiş en orijinal oyun sonuyla karşı karşıya buluveriyorsunuz! Hayran kaldım!

Gel gelelim eksiklikleri de var elbette. Mesela karakterlerin birbirleriyle konuşamamaları ve biri bir şeyi başardı mı hepsinin bundan haberdar olması pek olmamış. Aralarındaki eşya alışverişleri de bazen mantıksız kaçabiliyor. Ama en önemlisi, yazının başından beri saydığım klasikleri oynamadıysanız oyunda yer alan onlarca göndermeyi ve espriyi anlamayacak olmanız. Evet, benim gibi... eee... *peynirlenmiş*... macera oyuncuları için müthiş bir hazine bu. Fakat bu tarz yapımlarla hiç aranız olmadıysa türün klişeleriyle dalga geçilen anlarda konuya Fransız kalacak, 80'ler kültürüne yabancıysanız bazı bulmacaların mantığını çözemeyeceksiniz.

Bununla birlikte bu tarz oyunları seviyorsanız mutlaka tecrübe etmeniz, hatta kesinlikle kaçırmamanız gereken bir deneyim olduğunun da altını çizeyim (çizdi). Çünkü şu bir gerçek: 90'lardan sonra oynadığımız macera oyunlarının %90'ının olmaya çalıştığı şey bu: Ustalar tarafından yapılmış, gerçek bir klasik.



İşte bu *biip* palyaçosu tüm *biip* oyun boyunca küfür edip duruyor.





Muhtemelen siz de bu kütüphanede saatler harcayacaksınız.

NOKTA ATIŞI

İncelemeyi yazmadan önce ön araştırma yaparken bazı oyuncu ve eleştirmenlerin diyalogları geçemediğimiz için oyuna eksi puan verdiğini gördüm. Ama geçilebiliyor... Tek yapmanız gereken nokta (.) tuşuna basmak, hepsi bu. O arkadaşlar da tembellik etmeyip Ayarlar menüsüne girseydi, bunu rahatlıkla görürlerdi zaten. Demek ki neymiş? Şikâyet etmeden önce tuvalet kâğıdının yönünü düzeltmek gerekiyormuş (Mehehe!)



- Ron Gilbert mizahı
- Göndermeler! Göndermeler her yerde!
- Beklenmedik derecede başarılı seslendirmeler
- Mantıklı bulmacalar
- Harika piksel grafikler
- Bu kütüphaneler bir harika dostum
- Dumura uğratan son



- Karakterler arası etkileşim yer yer mantıksızlaşıyor
- Türün klasiklerini oynamamış birine hitap etmesi zor

8+

SON KARAR

LucasArts oyunlarıyla büyüdüyseniz üstüne 1 puan daha ekleyin ve bu oyunu kaçırmak gibi bir hataya kesinlikle düşmeyin.

TÜR: RYO / Strateji YAPIM / DAĞITIM: Overhype Studios DİJİTAL İNDİRME: 49 TL (Steam) DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-115-bb





Bazı savaşlar küçük grubunuzu faciaya sürükleyebiliyor.

BATTLE BROTHERS

Beklenmedik bir şey oldu...

BUĞRA ÖZKAN

Ve ben ilk defa bir oyuna karşı bu kadar çok yanıldım. Önyargılarımın tutsağıymışım meğer ben, sert bir tokat gibi vuruldu bu yüzüme.

Normal koşullarda sıralı savaş sisteminden pek hoşlanmam aslında ve bu yüzden masaüstü oyunlarına da pek ilgim olmadı bugüne dek. Gelgelelim, dünyanın bir ucundan güzel fikirleri olan bir iki adam çıkıyor, bir şeyleri harmanlıyor ve yıkıyor önyargılarınızı. Baylar bayanlar, *Battle Brothers* böyle bir oyun.

3 adamın 4 yılda geliştirdiği, yol boyunca birçok değişikliğe maruz bıraktığı "RYO" tabanlı bir strateji oyunundan bahsediyoruz. Strateji diyorum zira bir paralı asker grubunun şan ve şöhret yolundaki lideri olarak onların yönetiminden sorumlusunuz.

RYO kısmını tırnak içine almamın bir sebebi var. Çünkü sanıyorum temel odak noktaları bu öğeyi zengin tutmak olmuş. Malumunuz, bir paralı asker grubu hiçbir zaman mükemmel değildir. Grubunuza aldığınız her insanın bir geçmişi, güçlü ve zayıf noktaları, hikâyeleri vardır. Ateşin başında oturduklarında her gün bir başkası çok farklı hikâyeler anlatır. Gün gelir yine bu farklı adamlar beklentilerinizin dışında davranır ve bir lider olarak sizi karar vermeye zorlar. İşte tüm bu romanlık birikim bu oyunun içinde var. Dünyanın en güzel yazılmış hikâyeleri burada demiyorum ancak her karakterin özel olduğu fikrini yansıtmaya çalışmaları güzel düşünce.

Aldığınız her askerin ya da asker adayının ayrı bir geçmişi, ismi, hikâyesi var ve bunların hepsi zamanı geldiğinde sizi tercihlere zorluyor; örneğin, Ahmet Abi barda tartıştı, yumruk atmalı mı? Karar sizin. Ya da Ahmet Abi'nin defansif yeteneklerini mi güçlendirmeli yoksa saldırı yeteneklerini mi? Ya da yine Ahmet Abi iz sürücü mü olsun yoksa ciğeri kuvvetli, yorulmak bilmez bir adam mı? O kararlar da sizin.

Stratejik öğeler, RYO öğeleri ile birlikte değerlendirildiklerinde iyi iş çıkarıyor. Etkileşimleri çok güzel. Hangi şehirlerle dost olacağınız, ticarete mi yoksa daha büyük savaşlara mı yöneleceğiniz, hangi askeri hangi alet edevatla donatacağınız ya da yaralanan askerleriniz için nerede kamp kuracağınız size kalmış. Şehirlerde paralı iş alarak geçiminizi sürdürebileceğiniz gibi, devletlere yakın olup onların savaşlarına katılmanız ve düşmanların kervanlarına saldırabilmeniz de mümkün. Ancak, belirtmeliyim ki ticaret pek odak noktanız olmayacak gibi. Bunun iki sebebi var. Birincisi ticari nesnelerin azlığı. 5-6 malzeme dışında ticarete dökebileceğiniz kârlı malzeme yok. İkinci sebepse merak duygunuz. Bir sonraki işinizin nasıl olacağını, nasıl bir hikâye çıkacağını merak ediyorsunuz. Sürekli savaşmak ve sürekli adamlarınızı geliştirmek istiyorsunuz ve bunu her yeni oyunda rastgele oluşturulan harita üzerinde yapıyorsunuz. Hikâyeler tekrarlıyor belki ancak sadece "oyun sonu krizleri"nden her biri için bir kez oynasanız bile 3 kez oynamanız gerekecek *Battle Brothers*'ı zaten.

NİYE BÖYLE?

Oyunun geliştiricisiyle konuştuğumda bana bazı noktalarda ek bilgi verdi. Örneğin savaş sistemlerinde *XCOM*'daki gibi oyuncuyu kayıran bir zar sistemi kurmadıklarından ve bunun insanlar tarafından yanlış yorumlandığından bahsetmişti. Kendi deneyimime dayanarak söyleyebilirim ki savaş mekaniklerinden oyunun zar sistemi konusunda bir sıkıntı yaşamadım. Geliştiricinin benim sorum üzerine bahsettiği ikinci konuysa grafiklerdi. Onlara neden bu tarzı seçtiklerini, bunun bir tercih mi yoksa zaman kısıtlılığından kaynaklı mı olduğunu sorduğumda yanıtları "ikisi" de oldu. Vaktinde, karakterlerin yürüme animasyonları ve tamamıyla yansıtılmış vücutları varmış ancak vakit darlığı sebebiyle bundan vazgeçip, büst tarzı karakter modellemelerine geçmişler. İşte benim önyargımın kırıldığı alanlardan biri de bu oldu. Ekran görüntülerinden baktığınızda oyunun grafiklerini beğenmiyorsunuz ancak oyunun içinde hiç gözünüze batmıyor ve aksine sandığınızdan daha iyi olduğunu fark ediyorsunuz.

Aslında anlatılacak çok ayrıntı var. Notlarım arasında sıkışıp kalmış cümlelerim var ancak onları da kendiniz deneyimlemelisiniz. Sonuç olarak, *Battle Brothers*, 3 kişinin elinden çıkan bir oyun için oldukça iyi. Zaman yetersizliği yüzünden mükemmelliği elinden kaçıran bu oyuna verdiğiniz 49 TL için pişman olmayacaksınız.

MULTI?

Oyunun co-op ya da multiplayer modu hakkında sorduğum sorulara henüz yanıt gelmedi. Bana kalırsa Arena tarzı, insanların kendi takımlarını başka oyuncuların takımları ile dövüştürebilecekleri bir mod olsa güzel olabilirmiş.



- Hikâyelere ve yazıma verilen özen
- RYO öğelerine odaklanılmış
- Yazacağımı düşünmüyordum ama grafikler
- Stratejik öğelerin RYO öğeleriyle uyumu

–

- Haritanın daha büyük olması sağlanabilirdi
- Daha fazla devlet-köy koyulabilirdi

8

SON KARAR

Sıra tabanlı savaş sistemini seven ve RYO öğelerini yaşamaktan hoşlananlar için biçilmiş kaftan.

BİR STRATEJİ OYUNU OLMASINA KARŞIN RYO ÖGELERİYLE ÇOK İYİ HARMANLANMIŞ BB.

○ **TÜR:** Simülasyon / Sandbox ○ **YAPIM:** David OReilly ○ **DAĞITIM:** Double Fine Productions ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 45 TL (PSN)
○ **YAŞ SINIRI:** 3+ ○ **DAHASI İÇİN:** everything-game.com

EVERYTHING

İbo burada her şey var mı?

EGE SAĞIN

Oyun gibi olmayan oyunlarda bu ay *Everything*'i inceliyoruz. Bir önceki oyunu *Mountain*'da bir dağ olmamızı sağlayan David OReilly bu sefer isimden de anlaşılacağı gibi her şey olmamızı sağlıyor. Bildiğimiz anlamda bir oyundan çok interaktif bir ansiklopedi, belgesel, oyun havuzu ya da safari olduğunu söyleyebiliriz *Everything*'in. Temel mantığı basit: Atomlardan böceklere, memelilerden ağaçlara, kıtalardan galaksilere kadar her şeyi kontrol edebiliyoruz (basitmiş hakikaten ^_^ - Ö). Daha doğrusu her şey oluyoruz. Eylemlerden çok varoluşa odaklanan bir oyun *Everything*.

Menüyü açtığımızda "Things" yani "Şeyler" diye bir sekmeyle karşılaşıyoruz. Bu sekmede çeşitli kategoriler altında oyunda olabildiğimiz tüm şeyler listelenmiş durumda. Tabii başlangıçta bomboş bir alan ama her yeni şey olduğumuzda o şeyin bilgileri işleniyor. Bir bitki, bir hayvan, bir eşya ya da bir bina çeşidi bile olabilir. Sonra o sekmeden bilgilere baktığımızda genellikle Vikipedi'den alınmış kısa paraflarla karşılaşıyoruz. Her yeni vücutta bu bilgilere bakmaktan oldukça keyif aldım. Bazı şeylerdeyse, örneğin taşlarda, esprili bir dille kendi anlatımları mevcut. Biraz ilerledikten sonra baştan başlamak zorunda kaldığım için her iki oynayışımda da (şimdilik) 100'er şeyi bu listeye kaydedebildim ancak henüz toplamda %7-8 civarında kayıt yaptığım yazıyordu. Ne kadar fazla şey olabildiğinizi ve ne kadar fazla bilgi edinebileceğinizi varın siz düşünün.

EVERYTHING BİR ŞEYLERİ KIRIP DÖKMENİN DEĞİL, O ŞEYİ "OLABİLMENİN" TECRÜBESİNİ YAŞATIYOR İNSANA.

Oynanış mekanikleri biraz çeşitli ancak temel hissiyata etkisi olmadığı için her detayı anlatmayacağım. Bazıları da sürpriz olsun. Sonuç olarak oyunda bir kazanma veya kaybetme durumu yok. Daha başlarken oyun size "hata yapamazsın" diyor. Yani istediğin bedene bürün, istediğin yere git, dans et, uç, şarkı söyle... Ne yaparsan yap başına bir iş gelmez. Sandbox bir simülasyon oyunundan da farklı bir şey beklenebilir mi? Bu soruyu kendime çok sordum. Sanırım oyunda onlarca hayvanı kontrol ederken besin zincirini görmek, bu hayvanların birbirini yediğini ve kendi kendilerine çoğaldığını görmek isterdim. Oyunun mesajına da uyumlu olurdu.

HER ŞEY YOLUNDA

Kontrollere alışmak biraz zor olabiliyor ama alıştıktan sonra bedenden bedene dolaşmak epey rahat. Bu dolaşmalar sırasında oyunun bir başka mekaniği karşımıza çıkıyor. Bir düşünce sistemi var ve tepesinde düşünce balonu çıkan her şeyin düşüncelerini okuyabiliyoruz. Zaman zaman oyunun felsefi yapısına uygun monologlar, zaman zamansa kara mizah bizleri bekliyor. Bunları bol bol okumanızı öneririm.

Everything'in bence en önemli öğesi ve oynanışın vermek istediği mesajı tamamlayıp güçlendiren kısmı İngiliz düşünür Alan Watts'ın seminerlerinden kesitler. Uzakdoğu felsefesini Batıda yorumlayan ve yayılmasını sağlayan Watts, verdiği çeşitli seminerlerde varoluşun bütünlüğünden bahsediyor. Mikro ölçekte yaşananların makro ölçekte yaşananları yansıttığını, her şeyin bağlantılı olduğunu anlatıyor. 1965 ve 1973 yılları arasında verdiği seminerlerden ses kayıtlarını aynı düşünce baloncukları gibi bulup dinleyebiliyoruz. Bedenden bedene koşarken arkada muazzam bir doğa ve varoluş felsefesi dinlemek *Everything*'i temel hedefine ulaştırıyor. Mikrokozmosla makrokozmosun ahengini hissediyor ve evrendeki yerinizi sorguluyorsunuz.

Planet Earth ya da Cosmos belgesellerini oynamak gibi bir şey *Everything*. İnteraktif bir felsefe semineri, bir meditasyon aracı... Bana beklediğimden çok daha fazlasını kattı. Doğa bilimlerine ve felsefeye ilginiz varsa mutlaka oynayın. İngilizceniz iyiyse zevkiniz iki katına çıkacaktır. Watts'ın konuşmaları dinlemeye değer!



- Ölçek hissi inanılmaz
- Şeylerin çeşitliliği
- Alan Watts'ın seminerleri



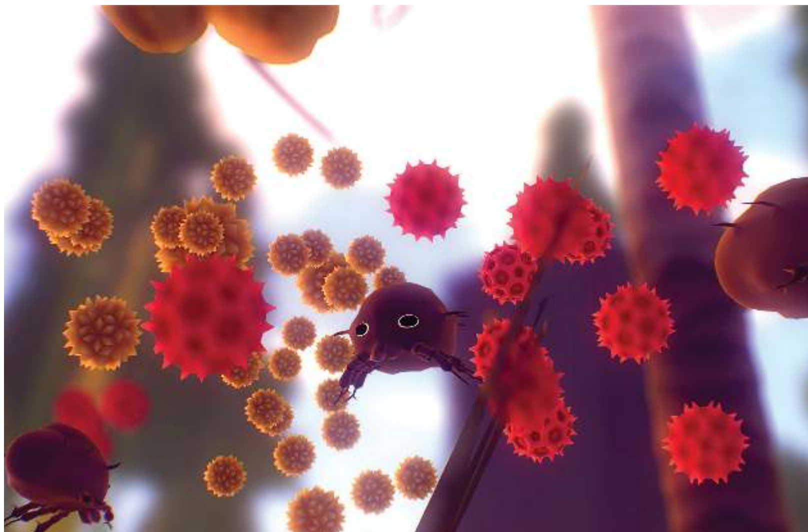
- Alanlar küçücük ve kendini tekrar ediyor

8+

SON KARAR

Muazzam bir felsefe ve doğa şöleni.

Oyun özellikle küçük ölçekte çok görkemli görünüyor.







Oyunda yalnızca vahşi doğa yok.

ps3 ps4

TÜR: JRYO **YAPIM:** Atlus **DAĞITIM:** Atlus / Koch Media **DİJİTAL İNDİRME:** 209 TL (PS4), 159 TL (PS3) **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-115-p5

P5
PERSONA 5

OYUN DEDİĞİMİZ ŞEYİ PERSONA OYNAMIŞ BİRİ KADAR SEVEMEZSİNİZ



-ÖMER AKDAĞ





Tokyo'dayız... Gidilebilecek sürüyle yer, yapılabilecek sürüyle şey var!

***Persona 5* bitti ve tek düşünebildiğim şey: Ah be... Ne yıldı be!!!**

Belaya bulaştığım için başka şehre yolladılar beni ama burada da başım beladan kurtulmadı. Kanun kaçağı bir hırsız oldum ama normal hırsızlardan da değil, "kalp hırsızı". Maskemi taktım, uzun karizmatik paltomu giydim, çıkarcı insanların bilinçaltındaki saraylara dalıp onların hazinelerini çaldım.

Ama bazı akşamlar yaptım sadece bunları. Gündüzleri okula gittim, derslere girdim, arkadaşlıklar kurdum. Arkadaşlarımla zaman geçirdim, onlarla yakınlaştım. Bana kalplerini açtılar, onlara güç oldum, onlar da bana güç oldu. Asla değeri azalmayacak dostlar edindim.

Karşı cinsle yakınlaşmalarım da oldu. Yan sokaktaki klinikte çalışan rockçı doktordaydı kalbim ama tam doğru anda doğru şeyleri söyleyemedim, hâlâ aklıma geldikçe pişmanlıkla dolar içim. Sınıf öğretmenimle sevgili oldum bir süre sonra. Eve çağırıp çamaşırlarımı yıkattım, o çamaşırlarımı yıkarken bara gidip oradaki kıza yazıldım.

Sinemaya gidip filmdeki karakterin içtenliğinden etkilenerek daha nazik bir insan oldum. Hamburgercideki dev hamburgeri yarım saatte yeme mücadelesini doğru yerde ara vermeyi, doğru yerde içecek içmeyi bilecek kadar bilgili olmam sayesinde kazandım. Bu mücadeleye giriştiğim için cesaretim arttı, etraftaki insanların alkışını aldım, kendimi daha çekici hissetmeye başladım. Sabahları trende oturacak yer bulunca sevindim çünkü kitap okuyabilecektim. Sahaftır, lunaparktır, şehirdeki gidilebilecek güzel yerleri öğrendim kitaplardan.

İnsan kendi hayatının bir yılında yaptıklarını, bu bir yılın onun için neler ifade ettiğini nasıl tanımlayabilir ki? "*Persona 5*'te genel olarak şusunuz, şunu yapıyorsunuz" diyebilmem çok zor. Bir Phantom Thief'siniz ve kötülerin kirli taraflarını ortaya çıkarıyorsunuz ve bu hikâye inanılmaz yerlere varıyor. Tüm zamanların en epik hikâyelerden birine şahit olacaksınız ama bu sadece işin bir yüzü; onlarca, yüzlerce, binlerce şeyle dolu *Persona 5*. Ana hikâyeye dair hiçbir şeyin olmadığı saatleriniz olacak ancak bu sıralarda oyunu daha az önemsemeyeceksiniz. 100. saatte bile "tutorial"larla karşılaştığım bir oyundan bahsediyorum. Bir yılınız var elinizde, en iyi şekilde değerlendirmeye çalışacak, çok ama çok şey yapacaksınız. Ve de bunları "stilize", "klas" bir şekilde yapacaksınız.

Görüp görebileceğiniz en stilize, en acayip oyun *Persona 5*. Her ses efekti, her görsel efekt, her karakterin kıyafetindeki ufak ayrıntılar, her düşman tasarımı, her menü öğesi, sahne geçişleri, yükleme ekranları, her şey ama her şey öyle abartılı ama aynı zamanda öylesine birbiriyle uyumlu ki... İster Batı oyunlarının gerçekçiliğine yatkın olun, ister en uç Japon oyunlarının uçukluğuna aşina olun, *Persona 5*'te beyniniz dönecek. Bu kadar "Japon" olup Batı'da bu kadar büyük beğeni toplayan bir oyun daha yok ve bunun çok basit bir sebebi var: Ne bu stilin Batı oyuncularına da hitap ediyor oluşu, ne de farklı bir şey görmenin heyecanı bu sebep... Tek sebep *Persona 5*'in aşırı iyi oluşu. Başka bir yerde maruz kalsanız kaş çatacağınız görsel abartının bu muhteşemlikle olan uyumuna ve güzelliğine anında bağlanacaksınız.

Persona'yı tanımlamak istiyorum. *Persona* oynamış birini görüp de neden oyunla bu kadar ateşli bir bağ kurduğunu, bu acayip, anime gibi yapımı görüp onun neden bunca yıldır en çok tartışılan, en çok cosplay malzemesi olan oyunlardan olduğunu merak etmiş olanlar için... Daha önce *Persona* oynamış olanlar zaten yıllardır bekledikleri *Persona 5*'e kavuşmanın heyecanıyla yok oldular, onlara iyi eğlenceler. Benim meselem seninle sevgili dostum. Oyunları, oyun oynamayı sevdiğini düşünüyorsun muhtemelen. Yanılıyorsun. İddiam çok büyük: Oyun dediğimiz şeyi *Persona* oynamış biri kadar sevemezsin.





GÜNDÜZLERİ ÖĞRENCİLİK, AKŞAMLARI SOSYAL İNSANLIK, GECELERİ KALP HIRSIZLIĞI!



Bu kadar yoğun efektli, renk patlamalı bir oyun daha görmedim. İlk başta tuhaf gelecek kesin ama sevmeniz beş dakika falan sürecek.

Hepimizin bildiği gibi saraylara sızma planları yapmanın en iyi yolu kahvecide cips-kola götürmektir.







PERSONA BİR NEDİR?

Persona'yı tanımlamak çok zor. Başka oyunları referans göstererek aklınızda bir şeyler çağrıştırmam gerekir sanırım ama yok, olmaz. *Persona* başka bir şey. Tek kelimeyle tanımlayıp, kolaya kaçıp, sonra açmaya çalışayım mı? *Persona*, "hayattır".

Persona size 1 yıllık bir hayat verir. Bu bir yıl içinde yaşamı, varoluşu tehdit eden düşmanlara da karşı durursunuz, yemek de yapar, okuldan arkadaşlarınızla oturup kahve de içersiniz. Gerçek hayat gibidir bir taraftan ama gerçek hayatta asla olamayacağı kadar fantastiktir de ve ister her hafta sonu motosikletle uçaktan atlıyor olun, ister yelkenliyle dünyayı geziyor olun, ister dünyanın hâkimi olun, *Persona*'da gerçek hayatta asla olamayacağı kadar "yaşadığınızı hissedersiniz".

Zor olsa da *Persona*'nın yarattığı duygusal patlamalara bir virgül koyup oyunun somut olarak ne olduğundan bahsetsem iyi olacak ama kolay olmayacak, baştan söyleyeyim. Şimdi mesela *P5* uzun, yüz küsür saat süren bir oyun. Ama uzun oyun denince akla gelen sandbox veya açık dünya yapımlardan da değil. Aksine olabildiğine çizgiseldir. Ama bu sınırlara karşın hiçbir oyunda olmadığı kadar özgürsünüz desem? Aklınızda pek bir şey canlanmadı, değil mi? Dedim ama alışık olmayan için anlaması zordur diye. Az daha sabredin.

Üç orta büyüklükte küre ve bunların uzantısı, birbiriyle ilişkili bir sürü ufak ufak küre hayal edin. Genel olarak böyle bir şey *Persona 5*. Bu üç küre: Sosyal hayat, Kadife Oda ve zindanlar.

Sosyal hayat bir nevi yaşam simülasyonu gibi. Zindanlar işin savaş kısmı. Kadife Oda'ysa alter ego'larımız, güçlerimizin kaynağı persona'ları yönettiğimiz kısım.

SOSYAL HAYAT

Yaşadığınız bir olay sonucunda okuldan atıldınız, ailenizin de onayıyla farklı, büyük bir şehre, Tokyo'ya sürüldünüz. Yaptıklarınızı polise raporlayan bir velinin gözetiminde yeni bir okula başladınız. Bir yıl boyunca burada kalacaksınız.

Bunları ikinci tekil şahısla yazmamın bir sebebi var. RYO kavramı biraz muğlak bir kavram malum. Türü farklı tanımlama şekilleriniz, türden farklı beklentileriniz olabilir ama kavramın özüne yani "rol yapma oyunu" dediğimiz şeye baktığımızda olay oyunun sizi yönettiğiniz karakterin rolüne büründürmesidir ya, hah işte *Persona* bu açıdan baktığınızda bu işi en iyi yapan seridir naçizane görüşümce. O karakter, o sosyal hayatı yaşayacak olan "sizsinizdir".

Bilimkurgu olsun, orta çağ fantezisi olsun size bambaşka bir hayat sunar RYO'lar. *Persona*'nın odağı farklı, size yaşadığınız veya yaşıyor olduğunuz hayatın bir değişiğini sunar. *The Sims* serisinin neden bu kadar sevildiğini düşünün. Size normal hayatı kendi yaşayamadığınız bir şekilde yaşattığı için genel olarak, değil mi? Bir de *The Sims* serisinin neden bu kadar sevilmediğini düşünün. Her şey çok basit ve semboliktir çünkü. *Persona*'nın sosyal hayat kısmını *The Sims*'e benzetmem itici bile gelmiş olabilir o yüzden. Ama merak etmeyiniz, çok daha enteresan bir şeyden bahsediyorum.

Okula gidersiniz, dersleri dinlersiniz, öğretmenin sorduğu

TAM ÇÖZÜMLERE BAKMAMANIZ GEREKEN BİR OYUN VARSA O DA PERSONA'DIR.

sorulara yanıt verirsiniz (ki dersleri dinlemenin, sınavlarda başarılı olmanın getirisinin az olduğu bir oyun *Persona*; bu da oyunun "toplumun sana verdiği sorumlulukları yerine getirmektense istediğin hayatı yaşa" deme şekli belki de), akşam çıkıp kitap okur, evde oyun oynar, sinemaya gider, banyo yapar, arkadaşlarınızla buluşursunuz. Amaaaaa... Bu "zaten normalde de yapıyorum bunları az çok, oyunda yapmak hiç çekici değil" dediğiniz anda asıl nüansı kaçırmış olursunuz. Çünkü *P5*'te bunları yapmak hem gerçekten eğlenceli, hem de anlamlı faydaları var. Ne bileyim, akşam balık tutayım diyorsunuz, hangi büyüklükte ve özellikte balıkları hedeflediğinize göre olta ve yem seçimi yapıyorsunuz, mini balık tutma oyununu oynuyorsunuz, skor yapıyorsunuz, skorunuzla yeni olta ve yemler seçiyorsunuz ve bunların üstüne balık tuttukça "kabiliyet"iniz gelişiyor. Ve kabiliyetiniz yeterince yüksek olmazsa mesela, yan karakterlerden biriyle ilişkinizi ilerletemiyorsunuz.

Ah işte o yan karakterler ve onlarla kurduğunuz ilişkiler... Yan karakter mevzusu hiçbir oyunda *Persona*'da olduğu kadar önemli değildir. Ekip arkadaşlarınızla veya şehirde karşılaşacağınız çeşit çeşit insanla iletişime geçip ilişkinizi ilerletebiliyorsunuz. *P3* ve *4*'te bunun adı Social Link yani Sosyal Bağ'dı. Burada oyunun temasına uygun olarak Confidant yani İşbirlikçi demişler ama aynı şey genel olarak.

Ve offff... *Persona*'nın en çok vuran, en çok böyle bi' insanı şeyapan tarafı da bu be dostum... Ne bileyim, eğer yeterince "cesur"sanız mahalledeki klinikteki doktorun ilaç deneyleri için kobay olabiliyorsunuz. O doktorun neden orada olduğuna, hayatta neler istediğine dair kendisiyle muhabbetler edebiliyorsunuz, çıkışsızlıklarını çözmekte ona yardımcı oluyorsunuz... Bu tip muhabbetler öyle tellerinize dokunuyor ki... Oyunda o yeni şehirdeki yeni karakter rolüne kısa sürede bürünüyorsunuz ve bu karakterlerle zaman geçirdikçe onların dert ortağı, yoldaşı haline geliyorsunuz. Siz onlara destek oldukça onlar da sizin desteğiniz oluyor bu hayatta. *Persona* size gerçek bir hayat vermekle kalmıyor, gerçek dostlar da veriyor. Onlara yakınlık hissediyorsunuz, onları önemsiyorsunuz. Ekip arkadaşlarınız, dediğim doktor, geçmişi kirli izlerle dolu bir politikacı, yeraltı dünyasıyla bağlantılı bir silah satıcısı, sizin siz olduğunu bilmeden peşinize düşmüş bir gazeteci... Hepsinin ayrı ayrı bir odası olacak kalbinizde...

Bu karakterleri önemsediğiniz için onlarla ilişkinizi ilerletmek isteyeceksiniz ama bu sadece duygusal bir ilişki değil, bir çıkar ilişkisi de aynı zamanda. *Persona*'nın en iyi yaptığı işlerden biri de işte bu. Bir şeyi, bir karakteri önemsemenizi ödüllendiriyor oyun. *Persona*'da her mekanik birbirine kenetlenmiş olduğundan konuya nereden giriş yapacağımı kestiremiyorum ama bir 22 Tarot Kartı muhabbeti vardır. Ölüm, Savaş Arabası, Adalet, Ay, Aziz, Aptal... Oyunda kurduğunuz her bir bağı bu tarot kartları sembolize eder ve ilerlettiğiniz her ilişki bu kartlarınızı güçlendirir.

HİÇ PERSONA OYNAMADIM?

Oyunun adının sonunda 5 olduğuna bakmayın, devam oyunu değil Persona 5. Bütün Persona'lar aynı dünyada geçer ama hikâyeleri, karakterleri vs. tamamen ayrıdır. GTA, The Elder Scrolls falan gibi. Yani direkt Persona 5'ten başlamanızın hiçbir sakıncası yok.

P1 ve P2 de güzel oyunlardır, haklarını asla yiyemem ama serinin devrimi yönetmen Katsura Hashino'nun ipleri eline aldığı ve görsel roman esintili yaşam simülasyonu mekaniğini işin içine kattığı P3'le gerçekleşir. P4 de his olarak çok farklı olsa da en az P3 kadar efsanedir. P5'e erişim imkânınız yoksa onlara da girişebilirsiniz yani. Merak etmeyin, bazı açılardan P5 daha gelişmiş olsa da bazı açılardan P3 ve 4 daha bile güzeldir. İlla 5'e gireceğim diye takıntı yapmayınız.

EKİBİMİZ



MORGANA

KOD ADI: MONA
PERSONA: ZORRO

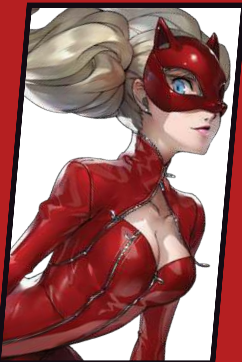
Konuşan ve otobüse dönüşebilen (!) kedimiz. Oyunun gizemlerinden biri. Sürekli çok yorgun olduğunuzu söylemesine gıcık olacaksınız ama bu kendisini sevmenize engel değil. Rüzgâr saldırıları, iyileştirmeleri ve Miracle Punch'ı ile savaşlardaki en faydalı elemanlardan.



MAKOTO NIJIMA

KOD ADI: QUEEN
PERSONA: JOHANNA

Dedektif olan ablasının etkisiyle fazlasıyla doğrucu ve katı gözükse de aslında Phantom Thieves'in verdiği özgürlüğü bekliyormuş. Atılgan, azimli ve kafası zehir gibi. Ekibin gizli lideri. Nükleer saldırıları ön plana çıksa da fizikseli de, buff'ı da, iyileştirmesi de iyidir.



ANN TAKAMAKI

KOD ADI: PANTHER
PERSONA: CARMEN

Çeyrek Amerikalı olması sebebiyle sahip olduğu görünüşü birçok önyargıya ve farklı taleplere maruz kalmasına sebep olmuş ama canlılığından bir şey götürmemiş. Biraz çabuk sinirlenebiliyor ve sende bende olmayan yemek yeme potansiyeline sahip. Savaşlarda ise... Yakıyor.



DAHASI →

YUSUKE KITAGAWA

KOD ADI: FOX
PERSONA: GOEMON

Sanatçı kişiliği sayesinde olaylara farklı bakış açıları getirebiliyor ama bu bakış açıları genelde aşırı sakin olduğu için tuhaf kaçabiliyor. Sakin dediğime bakmayın, iyi de laf sokuyor eleman. Buz saldırıları iyidir ama asıl fiziksel saldırıları çok feci.

CARL JUNG

1875-1961 yılları arasında yaşamış İsviçreli psikiyatrist ve psikanalist. Analitik psikolojinin kurucusu olmasının yanı sıra persona, gölge, kolektif bilinçaltı, arketip, kompleks gibi kavramları literatüre kazandırmıştır.

Persona, Jung psikolojisi üzerine kurulmuş bir seri. Persona kişinin dünyaya karşı sergilediği sosyal yüzüdür örneğin, kişinin diğerleri üzerinde belli bir izlenim yaratmasını ve asıl benliğini gizlemesini sağlayan bir maskedir. Gölge ise kişinin benliğinin tersidir, istenmeyen tarafıdır. Bireyin kendi gölgesiyle yüzleşmesi kişisel gelişiminin temellerinden biridir. Oyunlarda karakterlerin kendi gölgeleriyle yüzleşip, kişiliklerinin bu taraflarını kabul edip bunları kendi maskeleri haline getirmeleri teması yoğunlukla işlenir. Persona kavramının sembolü olan maske P5'te ilk defa bu kadar merkezde kullanılmış.

Kolektif bilinçaltı da özellikle P5 için önemli bir kavram. Jung zaman zaman bilimsellikten mistisizme kaydığı şeklinde eleştirilmiştir, kolektif bilinçaltı da bu şekilde eleştirilen kavramlarından. İnsanların deneyimlerinin direkt kendi bilinçaltları dışında diğer tüm insanları etkileyen toplu bir bilinçaltını da etkilediğini söyler bu görüş. P5'te belli düşmanların kişiliklerinin yansıması şeklindeki zindanlar dışında bir de ekstra Memento bölümü var ki burası kolektif bilinçaltının yansıması konumunda. Bu temanın nasıl kullanıldığını keşfetmek de size kalsın.



Panter kod adı, deri kıyafet ve kırbaç... Saygılar...



Welcome to the Velvet Room. This place exists between dream and reality, mind and matter (tüyler diken)



KADİFE ODA

Burası ilk *Persona*'lardan beri o "Poem for Everyone's Souls" opera müziği değişmeyen, masmavi, sizin bilinçaltınızın yansıması olan, "rüya ile gerçeklik, zihin ile madde" arasındaki mekân. Siz bu şehirde bir suçlusunuz. Sizi suçlu olarak gören yalnızca toplum değil, zihniniz de aynı zamanda. Ve *Persona 5*'teki Kadife Oda bir hapishane. Ne kadar zincirlerinizden kurtulmak isteseniz de siz bir hükümlüsünüz. Demir parmaklıklar arkasında rehabilitasyon görüyorsunuz. Zincirlerden kurtulma dediğimiz şey bir anda olabilecek bir şey değil. İsyan etmeyi öğrenmeniz gerek. "İsyan" göründüğünden daha zor bir şey. Hem maskelerinizi kabullenmeniz, hem de maskelerinizi kırabilmeniz, daha üst düzey maskelere sahip olabilmek için o maskeleri idam edebilmeniz gerek.

Ekip arkadaşlarınız birer persona'ya, yani alt benliğe sahipler. Bunların verdikleri güçleri kullanıyorlar. Siz ise bir sebepten ötürü "Wildcard"sınız, yani her türlü maskeye, her maskenin verdiği güce ve zayıflığa eğiliminiz var. "Jack of All Trade"siniz. "Joker"siniz. Her maskeyi takabiliyor, her alt benliğe bürünebiliyorsunuz. Bunun pratikteki anlamı her persona'yı kullanabiliyor oluşunuz. Savaşlardan persona elde etmiş bir şekilde çıkabiliyorsunuz. Seviyeniz yettiğince belli sayıda persona barındırabiliyorsunuz bünyenizde. Kadife Oda bu alt benliklerinizi, persona'larınızı yönettiğiniz yer.

Persona'lar dünya üzerindeki mitolojilerden baz alınmış varlıklar. 200'den fazlalar. İlk persona'nız efsanevi hırsız Arsene Lupin'in yansıması. Onun ardından Pixie'den Succubus'a, Izanagi'den Lilith'e, Thor'dan Lucifer'a muazzam bir liste söz konusu. Kadife Oda'nın temel işlevi bu persona'larımızı füzyona sokmak. Örneğin Trumpeter (59 / Judgement) ile Black Ooze (29 / Moon)'u birleştirerek Dionysus (61 / Fool) elde edebiliyorsunuz ve bu on binlerce kombinasyonun sadece bir tanesi! Ve hani sosyal bağlar ve tarot kartları dedim ya, Fool kartına yatkınlığınız iyiyse Dionysus'un onlarca savaş vererek 1 arttırabileceğiniz seviyesi bir anda birkaç seviye atlamış, gizli güçlerinin ciddi bir kısmı kazanılmış oluyor. Bilmem sosyal bağlarla savaşlardaki yeterliliğiniz arasındaki ilişkiyi açıkça ifade edebildim mi...

Benliğinize eklediğiniz persona'ları kaydetmek, belli bir karşılık sonrasında onları direkt geri çağırmak, ikiden fazla persona'yı füzyona sokmak, direkt persona'ları rehabilitasyona sokup yeni yetenekler kazanmalarını sağlamak,



HARU OKUMURA

KOD ADI: NOIR
PERSONA: MILADY

Umursanmadan yetiştirildiği için silik bir kişiliği var ancak kendisi bunu aşmak istiyor. Savaşlarda da biraz silik ama doğrusu, psikokinezi saldırıları iyi ama bir yere kadar işe yarıyorlar. Noir olarak ilk göründüğü sahne süper eğlenceliydi yalnız.

DAHASI →



GORO AKECHI

KOD ADI: CROW
PERSONA: ROBIN HOOD

Medyatik bir dedektif, bir kanı önderi. Phantom Thieves ekibine pek de sempatiyle bakmıyor, insanların kalplerinin zorla değiştirilmemesi gerektiğini savunuyor. Değişik bir iletişimimiz var o yüzden kendisiyle. Kutsama ve lanet saldırılarının ikisinde de iyidir.





KIRMIZI RİSKLİ BİR RENK. OYUN DAHA AZ KLAS OLSAYDI İNSANI YORABİLİRDİ.

onları direkt infaz edip eşyalar elde etmek... Kadife Oda'nın işlevleri önceki oyunlara göre çok artmış durumda ve oyun sürenizin aşağı yukarı yüzde 20'sinin Kadife Oda'da "onla bunu birleştirsem şundan şu yeteneği alırım ama öteki ekip arkadaşımda o var zaten, hem şunla şunu birleştirsem sosyal bağdan gelen getiriri daha fazla olur" falan filan gibi stratejik kararlar almakla geçecek ve buna bayılacaksınız! Kulağa geldiği kadar karmaşık değil, sizi yavaş yavaş alıştırıyor ve üzerinde fazla durursanız sizi ödüllendirse bile fazla durmamayı tercih ederseniz de ölümcül sonuçlarla karşılaşmıyorsunuz.

ZİNDANLAR

Gelelim şimdi olayın savaş kısmına. *Persona 5*'te bazı kirlenmiş, çirkinleşmiş kişilerin bilinçaltlarının yansıması konumundaki saraylara giren ve bu kişilerin en değer verdikleri hazineleri çalmaya çalışan hırsızlarsınız. Mesela ilk düşmanımız okulumuzdaki beden öğretmeni. Kendisi voleybol takımındaki gençleri haddinden fazla zorlayan, onlara fiziksel şiddet uygulayan, kızlara tacizde bulunan, hatta tehdit yoluyla tecavüz girişiminde bulunan pis bir adam. Kötülüğün kaynağı egodur ve bu öğretmenin zindanı, yani alter-ego'su okulumuzun kaleye dönüşmüş ve onun kral olduğu, voleybol takımı öğrencilerinin hapsedildiği ve işkence gördüğü, etrafta kız öğrencilerin sadece cinsel öğe olarak görüldüğüne işaret eden tasarım elementlerinin olduğu bir hali.

Kumarhane, banka, müze ve daha nicesi... Tasarım olarak aklınızı alacak, çarpık, zaman zaman rahatsız edecek, bu düşmanların kendini ve dünyayı nasıl gördüğünü yansıtan saraylarda gireceksiniz aksiyonunuza. Hırsızlık temasına uygun olarak basit ve çok şık görsel efektlerle tatlandırılmış gizlilik mekanikleri bulunuyor oyunda. Duvarların, eşyaların vs. arkalarına gizlenip düşman yaklaştığı anda onu pusuya düşürmeniz gerek. savaşların çoğunluğunda başarıyor olacağınız varsayıyorum, hızlı ve basit bir mekanik.

Savaşlarımız sıra tabanlı. Her zaman sevmişimdir sıra tabanlı savaş sistemlerini ama bundan hoşlanmayan da dev bir oyuncu kitlesi var malum. O kitleyi kazanmak için *Final Fantasy XV* gerçek zamanlı sisteme geçmişti, bayağı da başarılı olmuştu. *P5* tam tersi bir yol izliyor, klasik sıra tabanlı sistemi kullanıyor. Ama şöyle de minik bir ayrıntı var; bu sistemi en iyi ikinci kullanan oyun hangisidir şimdi bilemiyorum ama onunla arasında dağlar kadar fark var, görülmemiş derecede dinamik ve gelişmiş bir sistem yapmışlar. *P3*'ün sadece tek karakteri yönlendirdiğimiz, bolca menü dolaştığımız sistemini düşünüyorum da hey gidi, nereden nereye?

Kullanabildiğimiz yetenekler aslında elimizdeki persona'ların yetenekleri. Buff, debuff, iyileştirme ve "almighty" saldırıları kenara koyarsak toplamda standart 10 tip saldırımız var. Savaşların temeli düşmanın zayıflığını bulma ve bundan faydalanma üzerine kurulu. Bu kadar çok saldırı biçimimizin oluşu, hesaba katmamız gereken sürüyle şey olduğu anlamına geliyor. "Neyle saldıracağım", "tekli saldırı yapıp ıskalama riskine mi girsem, çoklu saldırı yapıp öteki





SHOJI MEGURO

Persona'ların dahi müzisyeni yine mükemmel bir iş çıkarmış P5'te. Önceki oyunların müziklerinin funk havası biraz azalmış, daha bir acid jazz tadına kayılmış ve hem yine müthiş dinamikler, hem de oyunun o kafa döndüren aşırı özgün stiline muazzam uymuşlar. Vokalli müzikler yoğun kullanılır Persona'larda, bu kez yeni bir vokalle, Lyn Inaizumi'yle çalışmış Meguro. Eh bu özel oyun için sıradan bir vokal seçmeyecekti tabii, çok yakışmış oyuna Lyn. P3 ve P4'ün müzikleri oyunla alakalı alakasız herkesin anında seveceği müziklerdi ancak P5'in müziklerinin daha özgün tarzına çoğu insan hemen alışamayabilir. Bende öyle oldu en azından, oyun çıkmadan önce müzikleri o kadar da sevemedim. Ama işte tam oyunun içinde yaşayınca hastası olunacak tarzda müzikler yapmış Shoji Meguro. Oyunu oynarken bayılmamanız olanaksız.

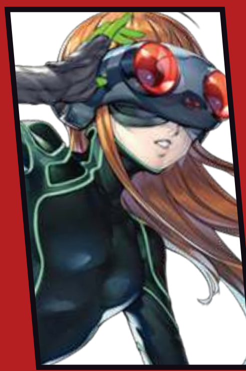




RYUJI SAKAMOTO

KOD ADI: SKULL
PERSONA: CAPTAIN KIDD

Bro'muz. Okulun problem çocuğu. Her şeye tepki gösterir, bağıra çağıra konuşur. Kafasının fazla doğrudan çalışması bolca dalga malzemesi oluyor ama malum, bazen doğrudan yaklaşım en iyi yaklaşımdır. Elektrik ve fiziksel adamı.



FUTABA SAKURA

KOD ADI: ORACLE
PERSONA: NECRONOMICON

Savaşlara direkt katılmayan analistimiz. Bilgisayarlarla arası fazlasıyla iyi ancak sosyallik konusunda ciddi sıkıntıları var. Eh bize düşüyor kendisiyle iletişim kurabilmek tabii. Aramızı iyi tutarsak savaşlara hayat kurtaran direkt etkileri olabiliyor.



düşmanın saldırıyı yansıtması riskine mi girsem", "düşmanda benim zayıflığıma oynayan saldırı var, savunma mı yapsam", "bu savaşta şu özellik çok işime yarardı, ekip üyelerinden birini değiştireyim de o özelliği kullanayım" gibi ansiklopedi dolduracak kadar fazla soruyla geçiyor savaşlar. Elementlerin fazlalığı riski arttırıyor, işinizi zorlaştırıyor. Ama işinizi kolaylaştıran da birçok şey var ve hop, yeniden sosyal bağlara dönüyoruz.

Geliştirdiğiniz ilişkileriniz füzyon ettiğiniz persona'ların daha güçlü olmasını sağlıyor dedim ya, bu, sosyal bağların tek getirisi değil. Ekip arkadaşlarınızla aranız biraz olsun iyiyse mesela "Neden kimse daha önce yapmadı?" diye sorasınızın geleceği "Baton Pass" özelliği açılıyor. Biri düşmanın zayıflığına vurmayı başarırsa normalde tekrar saldırma hakkı kazanır. Baton Pass'le bu ikinci saldırı hakkını başkasına verebiliyor karakter. Bütün stratejiyi renklendiren süper bir ayrıntı olmuş. İlişkileriniz ilerledikçe de buna benzer daha nice hayat kurtaran özellik karşılıyor sizi. *P5*'teki sosyal bağların önceki oyunlara göre bir diğer güzelliği de bu faydaları sadece ekip üyelerinizden görmüyor oluşunuz. Ne bileyim alakasız bir çocukla bağınızı geliştirmişseniz savaşların başında ciddi hasar alan bir menzilli saldırı yapma şansına sahip oluyorsunuz. Veya şehir merkezinde konuşmalar yapan politikacı sayesinde düşmanlarınızı ikna etme şansınız artabiliyor.

Düşmanları ikna etmek mi? Ah evet, savaşlarda sadece savaşmıyorsunuz *Persona 5*'te! *3*'le *4*'te değil, en eski *Persona*'larda ve öteki *SMT* oyunlarında olan düşmanlarla oturup konuşabilme seçeneği *P5*'e de eklenmiş ve belki bunu söylememden bıktınız ama, bu mekanik de inanılmaz keyifli! Karşınızdaki canavarlar gerçek insanların zihinlerinin birer yansıması olsalar da gerçek insan değiller, akılları bir değişik çalışıyor. Alakasız alakasız sorular soruyorlar, karşınızdaki yaratığın kişiliğine göre doğru yanıtı vermeye çalışıyorsunuz siz de. Kimisi suyuna gidilmesinden hoşlanıyor, kimisi utangaç, kimisini terslemeniz gerekiyor. Doğru yanıtları verirseniz düşmanınızı persona'larınız arasına katabilmeniz olası.

YUMUŞATILMADAN ÇALINAN KALPLER

Persona 5, *Persona 3* ve *4*'ü efsane haline getiren neredeyse her şeye ve daha fazlasına sahip, başlı başına modern bir klasik! Ama öncekilere nazaran biraz eksik kaldığı özellikle bir konu var.

Persona'larda ekibinizle aranızdaki bağın ne kadar önemli olduğunun altını ne kadar çizsem az. *P5*'te de öyle ve bütün ekip arkadaşlarınız aklınıza kazınacak, yaşadıkları inişler ve çıkışları kendiniz yaşamış gibi hissedeceksiniz. Yine de *P5*'teki bu bağ önceki iki oyuna nazaran bir tık zayıf kalmış maalesef. *P3*'teki her şeye sırt çevirip karşınıza dikilen karakterleri veya *P4*'te birbirlerine karşı olan bakış açılarının yarattığı çatışmaların vuruculuğunu bu oyunda bulamayacağınızı söylemek isterim.

Önceki oyunların formüllerini tekrarlamamak, taze davranmak istemişler ve grup üyelerinin bireyselliklerinden ziyade

PİKARESK ROMANLAR & PHANTOM THIEF'LER

Persona 5'in yoğun ilham aldığı bir başka alan da pikaresk romanlar. Özellikle 16. ve 17. yüzyıllarda popüler olan bu romanlarda düşük sosyal statüdeki zeki karakterlerin "neredeyse" suç sayılabilecek maceraları genelde otobiyografik şekilde anlatılır, ana hikâyeden ziyade bölüm bölüm işlenir, bolca mizah ve toplum eleştirisi içerir. Persona gibi yani işte.

Phantom Thief kavramını Türkçe'ye çevirmek zor. "Beyefendi/Hanımefendi Hırsız" gibi bir şey uygun olur belki. En ünlüsü Arséne Lupin. Ocean's 11, Carmen Sandiego, Sly Cooper gibi bir sürü yapımda bu tip karakterler görebilirsiniz. Persona'nın karakter tasarımcısı Shigenori Soejima'nın bu beşinci oyundaki klas karakter tasarımlarının ilham kaynağı da burası.



Bu tabloda düşmana kritik atmayı başarmış bir Ryuji'nin halinden mutlu surat ifadesi resmedilmiş.





Morgana iyidir hoştur ama "yorgunsundur, yat bence" lafından nefret edeceksiniz.

SMT

Persona serisi aslında Shin Megami Tensei çadır markasının bir alt serisi. 1987'den beri devam eden serinin oyunlarının genelde hikâye olarak birbirleriyle alakası yoktur, tematik benzerlikler taşırlar.

Çok karışık bir külliyat, gereksiz yere kafanızı şişirmeyeyim ama Devil Summoner, Devil Survivor, Nocturne, Imagine, Digital Devil Saga gibi isimler duymuş olabilirsiniz, hepsi SMT külliyatına ait. Ha bir de adı direkt Shin Megami Tensei olan oyunlar var diyeyim de biraz daha kafanız karışsın.



Savaşlarda oyuncuyu menülerde dolaştırmak yerine her tuşa bir işlev atamış olmaları dinamizme inanılmaz katkı yapmış.

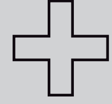
P5'E BİR SÜRÜ YAN OYUN GELECEĞİ ŞİMDİDEN KESİN.

genel olarak topluma yönelmişler. Anlıyorum. Anlıyorum anlamasına ama bu tercih sebebiyle oyunun duygusal, empati kurulası tarafı biraz zarar görmüş. İtiraf etmek gerekirse *P3* ve *P4*'ün gözümden yaş getirmişliği vardır, *P5*'te olmadı öyle bir şey. *P4*'te Yukiko'yla Chie'nin zindanlarında yaşananları, bu ikilinin arasındaki ilişkinin bireysel ve karşılıklı karanlık tarafları kabul etmenin neticesinde sapasağlam bir hale bürünmesini veya *P3*'te "yüzüme doğru esen bahar rüzgârları eşliğinde göz kapaklarımın ağırlaşmasını", oralarda yaşadığım duyguları aramadım değil...

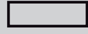
OYUN YANIYOR!

Tamam belki 1-2 konuda daha iyi olabilirdi *Persona 5* ama ya, gözünüzü seveyim, geçin bunları! Bakın şu oyuna yahu, oyun yanıyor, yakıyor, kızartıyor, kül ediyor! Şimdi beni "şu mükemmel olduğu söylenen oyunu oynamadım, bir oynayayım" diye düşünürken *Persona 5*'e tekrar baştan başladığım, "ne dinlesem" diye düşünürken ne olduğunu anlamadan çalmaya başlayan With the Stars and Us dolu yıllar bekliyor.

Ne kadar taraflı ve duygusal konuşuyor gözüktüğümün farkındayım bu sayfalar boyunca. Ama işte lanet olsun, *Persona* oynamış olanlar bunun doğru olmadığını, aslında gerçeklerden bahsettiğimi biliyor. Abarttığımı, fanboy gibi konuştuğumu düşünebilirsiniz ama *Persona 3*, *4*, *5*'ten birini oynayıp "yok Ömer abartıyorsun, o kadar da muhteşem değil" diyen birini görmedim. Görmedim yahu! Oynayın, öyle söyleyin, beni yanıltın! Dünyanın sonu gelmeden, ömrünüz tükenmeden oynayın *Persona*'yı. *5* oynayın. Olmadı mı? PS2'de, PS3'te, Vita'da, PSP'de *3* ve *4* oynayın. Ya tamam, paranız olunca satın almaya söz veriyorsanız PC'de emülatörle de oynayın. Yeter ki *3-4-5*'ten birini oynayın. Bu oyunlara dünyanın her köşesinden dizilen bu kadar övgü gerçekten boşuna değil. Oyun demeye dilim varmıyor, bambaşka bir hayat *Persona*.



- Başka bir oyunun sunamayacağı kadar gerçek, farklı bir yaşam
- Harika anlatılmış, epik ötesi, insanlığı sorgulayan bir hikâye
- Bundan daha stilize, klas ve yaratıcı bir görsellik olabilir mi?
- Sıra tabanlı savaş sistemine birkaç seviye birden atlatmış, inanılmaz dinamik olmuş
- Aynı derecede dinamik ve hayran bırakan zindanlar
- Yüzlerce mekanik var ve hepsi birbirine etki ediyor
- Sosyal bağ mekaniği özellikle sarılıp öpülesi



- P3 ve P4'teki duygu yükü pek yok

9+

SON KARAR

Oynayın. Muhteşem bir yıl yaşamak için veya oyun dediğimiz şeyin nelere kadir olduğunu görmek için oynayın.



Metropolün boğuculuğuna maruz kalmış, sıkışmış, "zincirlenmiş" karakterlerle dolu bir şehirde, Tokyo'dayız. Persona gibi aşırı dinamizm ve yaşam fışkıran bir oyunla tezat oluşturmuş bu durum ve çok değişik, nasıl tanımlamam gerektiğini tam bilemediğim bir his yaratmış. Galiba "cesaret verici" doğru bir terim olur.



TÜR: Macera **YAPIM:** Microids **DAĞITIM:** Anuman **DİJİTAL İNDİRME:** 68 TL (Deluxe Edition - Playstore), 59 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-115-s3



Oyundaki ilk işimiz Youkolların lideri Kurk'ü bu pis hastaneden kurtarmak. Tabii biz çıkabilirsek...

Syberia evreninde anahtarınızı kaybederseniz boşuna bir çilingir aramayın, bu işe adventure kahramanları bakıyor.





SYBERIA 3

Göç gelen mutluluk

C. SERPİL ULUTÜRK

Ah be Kate! Unutmuşum ne kadar ketum, meraksız, heyecansız biri olduğunu. Yıllar sonra karşılaştığımızda bir heyecanlanırsın, uzun uzun anlatırsın, beni bu kadar beklettiğine değecek bir buluşma anı yaşarız diye umuyordum. Fakat boş hayaller tabii bunlar. Sen 10 yıl önce de böyle sessiz sakin, yanlışlıkla düyanın en güzel maceralarını yaşayan, bordrolu bir avukattın. Hâlâ da biraz öylesin. Biraz daha üç boyutlu, çok az daha iyi grafikli ve eskisinden daha hüzünlü görünüyorsun ama emin de olamıyorum. Anlatmıyorsun ki.

Neyse, tamam, ben anlatırım... Upuzun bir göç hikâyesi var *Syberia III*'te. Serinin kaldığı yeri hatırlamak pek kolay olmadığından (ilki 2002, ikincisi 2008'de yayınlanmış) şimdi "Youkollar" dediğimde pek bir şey ifade etmeyecek ama önceki oyunları oynadıysanız kısa sürede hatırlayacaksınız bu fantastik kabileyi. Onlarla birlikte mamutları, otomatonları, oyunun steampunk havasını da hatırlayacaksınız ama o kadarına gerek yok. Çünkü oyun yeni bir atmosfer, yeni bir mit, yeni gizemli hayvanlar veriyor bize. Youkol kabilesiyse prologdan itibaren hikâyenin en önemli parçası. Hatta karakterimiz Kate Walker'ın kişisel macerası neredeyse hiç işlenmiyor, adeta bir yan hikâyeye dönüşüyor bu oyunda.

"TUK-TUUK!" BIR YOUKOL HALK DEYİŞİ

Bir gemi kazasının ardından Kate'in ölümün eşiğine gelmesi ve Youkollar tarafından kurtarılmasıyla başlıyor her şey. Yine karlarla kaplı bir kış ülkesinde, Sibirya'nın insansız ve güneşsiz topraklarındayız. Kahramanımız, gözlerini hastane-hapishane-askeri üs karışımı berbat bir yerde açıyor ve önce buradan kurtulmaya, sonra da Youkolların yüzyılda ancak birkaç kez gerçekleşen büyük göçü için yolu temizlemeye adıyor kendini. Önceki oyunlarda olduğu gibi hiçbir yerden çalıp çırpmayan, klişelerini bile kendine özgü bir tarzda sunan, soğuk ama etkileyici bir hikâyesi var *Syberia III*'ün. Ağır laflar etmeye başlamadan önce o yüzden öncelikle serinin senaryo yazarı ve yaratıcısı **Benoit Sokal** beyi kenara ayırıp tebrik etmek istiyorum. Sonra ekibin kalanı için nazikçe ateşe başlıyorum:

Syberia III, macera öğelerini çok kıt kullanan bir oyun. Yeni bir mekâna girdiğinde her şeyi elleyen, evirip çeviren, beğendiklerini cebine atan ve gördüğü şeyler hakkında yorumlar yapan bir karakter aracılığıyla oyunun dünyasıyla etkileşim kurmayı umuyorsanız, üzüleceksiniz. Kate, vaktinin yüzde sekseninde yürüyen ya da yürümeye çabalayan bir karakter. En acayip keşiflerinizde bile ağzını bıçak açmaması bir yana, hayat kurtaracak gibi görünen eşyaları toplamayı reddetmesi beni çıldırttı. Oyunun bir noktasında bir otomaton tamir etmemiz gerekiyor örneğin ve otomatonların mucidi Hans'ın alet çantasını buluyoruz. Ben olsam o çantanın süngerlerini bile söküp götürürüm ama Kate Hanım kanaatkâr; çantadan tek bir anahtar alıp kalanını paslanmaya bırakıyor. Ya da dandik bir pencere camı kırılacak mesela ve cebimizde eşek gibi bir sopa var. Maalesef koskoca bir arazideki spesifik bir taş parçasını bulup o pencereye atmaktan başka bir çözümü kabul etmiyor kahramanımız. Kulağa önemsiz mi geliyor bilmiyorum ama o taşı bulana kadar kaybettiğim vakte hâlâ yanıyorum. Uzun süre oyalayan, düşündüren, denemeler yaptıran bulmacalara hiçbir itirazım yok. Zaten macera türünü oynama sebebimiz bunlar. Fakat sıfır etkileşimli bir ortamda saatlerce oradan oraya boş boş koşturup çözümü tesadüfen bulmanın da hiçbir lezzeti yok açıkçası.

Neyse ki oyunun tamamında değil, sadece yüzde 70'inde falan var bu dert (iyi bir şey söylerim diye umarken yine sonu kötü bitti cümlenin). Demek istediğim, arada çok iyi kurgulanmış bulmacalar da var. Çözerken taklalar attığım bir ayna bulmacası var mesela, onu tekrar çözmek için oyunu baştan oynamayı göze alabilirim. Hah, yeri gelmişken... Neden sadece o kısmı değil de en başından oynuyorum? Çünkü oyunda sadece otomatik kayıt var. Kendi istediğiniz



OYNARKEN DİKKAT!

Oyunda iki zorluk seviyesi var. Eğer kolay olanı değil "macera"yı seçerseniz hiç ipucunuz olmuyor. Olmasın zaten, ama oyunun açıktan bizi kandırdığı kısımlar var, onlar hakkında birkaç uyarıda bulunacağım:

- Yakından baktığınız şeylerin etrafında kamerayı çevirebiliyorsunuz. Mutlaka imleci ekranın köşelerine sürükleyip görüş açınızın dışında kalan bir şeyler var mı diye bakın. Bazen çözüm, baktığınız şeyin arka yüzünde oluyor.
- Girilmez gibi görünen yerlere yürüyün, geniş alanların sınırlarına kadar gidin, duvarlara sürtünün. Sapık değilsiniz, oyun acımasız. Bazı şeyleri ancak dibine girince bulabiliyorsunuz.
- Envanterdeki eşyaları kullanamıyor gibi görünseniz de şansınızı mutlaka deneyin. Oyunun "buradan sana ekmek çıkmaz" yalanlarına kanmayın.

noktada kaydedip devam edemiyorsunuz. Dolayısıyla tek bir kayıt dosyanız oluyor.

ZAMANIN TERS TARAFI

Üç boyutlu bir evrene taşınmak *Syberia*'ya yaramamış. Grafikler, bir şeylere yakından bakarken taş gibi fakat büyük alanlarda, arka planda kalan her şey çamura dönüyor maalesef. Üstelik oyunun optimizasyon problemleri de olduğundan, bol bol grafik kasılmasına maruz kalıyoruz. Uzun zamandır bir oyunun grafiklerini anlatırken "çamur", "grafik kasılması" gibi laflara ihtiyaç duymuyordum. Adeta 2000'lere ışınlandım şu an. Kötü ve yaşlı grafiklere katlanmak o kadar sorun değil ama sürekli koştuğumuz bir oyunda nereye doğru gittiğimizi görememek, yol kaybetmek, birbirine girmiş o soluk renklerin içinde bir ipucu bulmaya çalışmak işin en can sıkıcı yanı. Bu sıkıntıya kameranın tavuk gibi durmadan bir oraya bir buraya bakmasını da ekleyin. Ama en önemlisini sona sakladım! Kontroller. Dehşetli kontroller!

Eğer klavye - fare kullanarak oynuyorsanız (ki niye başka bir şeyle oynayasınız, PC menşeli bir point & click oyundan bahsediyoruz) bol şans diliyorum size. Öncelikle farenizi yürürken/koşarken kullanamıyorsunuz. WASD + Shift'le koşarken bir yandan da etrafta etkileşime açık bir eşya, bina, kapı falan var mı diye her şeyin üzerinde beyaz bir noktacık arıyorsunuz. Bir etkileşim şansı varsa, bunu da karşıdan bakıp göremiyorsunuz ama. İlle yanına gitmeli, çoğunlukla da belli bir açıyı tutturmalısınız. İşte o özel anı yakaladığınızda, o ilahi beyaz noktacık çıktığında, ancak o zaman ulu fareniz devreye giriyor. Tıklıyorsunuz ve Kate'in genellikle size açıklama ihtiyacı duymadan konuyla ilgilenişini izliyorsunuz. Sonuç olarak kontroller tarafında burada bahsederek bitiremeyeceğim ciddi sıkıntılar var. Oynanışın akıcılığını baltalayan, bir işi yapma sürenizi çok uzatan, anlamsız yükleme ekranlarına düşmenize neden olan onlarca farklı an yaşayacaksınız oyunda. Gerçi bu konudaki şikayetleri gören yapımcılar bir yama üstünde çalıştıklarını açıkladı ama benim için artık çok geç. En baştan verilen yanlış bir kararla konsol için tasarlanmış bu kontrol şemasını bu saatten sonra PC'ye doğru düzgün uyarlamalarını kaç kişi bekler onu da bilmiyorum.

Klasik bir macera oyununun incelemesinde kontrollere koca bir paragraf ayırmak bile başlı başına bir sorun değil mi? Şu an size Youkol mitinin ince ince işlenişinden, kabilenin Şaman'ının tatlışlığından, oyundaki mekân tasarımlarının zarafetinden, zevkle okuyabileceğiniz sayfalarca metinden bahsediyor olmalıydım. Ama hikâye ve detaylar konusunda böyle özenli bir oyunun, yontulmamış kütükten animasyon ve kontrollerle çıkması maalesef "gökkuşağı & midilli" moduna girmemi engelliyor.

SORUN BELKİ DE SENDE DEĞİL, BENDE

Yine de kenarda kalmış bir soru işareti var aklımda, onu paylaşayım: Oyun, ayın sonunda çıktığı için bir an önce bitirip yazısına geçmem gerekiyordu. Ben de üç gün boyunca bulabildiğim her boş anımı *Syberia* oynayarak geçirdim. Altı yedi saat başından kalkmadığım oldu mesela. Bu tempoyla oynanacak bir oyun değil *Syberia III*. Takıldığınız kısımlarında inatla denemeler yapmaya devam ettiğinizde, aynı yerleri onlarca kez koştuğunuzda artık oyunun bir zevki kalmıyor, kaybettiğiniz her dakika için oyunun hantallığına falan küfretmeye başlıyorsunuz. Onun yerine biraz ara verip kafanızda o bulmacayı demlendirseniz, bir tazelenip geri gelseniz belki de oyun güzeldir? İşte bu kısmı ben bilemiyorum ama size mutlaka zamana yayarak oynamanızı öneriyorum.

İnceleme bitti... *Syberia III*'ü uğurlamaya hazırım. Ama müziklerine bir sarılmadan bırakmayacağım. Oyundaki göç temasına, kabile yaşamına, karla kaplı doğaya çok yakışan etnik müzikleri var oyunun. Şu an bile kafamın içinde bir kadın vokal harika bir şekilde söylemeye devam ediyor. Böyle kalıcı müziklere bayılıyorum, üç dört yıl sonra bir yerlerde duyup "Aaa *Syberia* değil mi o?" dedirtecek bir şey çıkardığı için de *aç wikipedia* **Inon Zur**'a *kapa wikipedia* teşekkür ediyorum (bu abi *Warrior Within*, *Fallout 4*'ün ve *Dragon Age II*'nin de müziklerini yazmış).

Not için beni affet Kate Walkercığım. Ben de seni o merdivenleri bir türlü çıkamadığın için affediyorum.



- Çok iyi bulmacalar var
- Bazı karakterler nefis işlenmiş
- Müzikler, atmosfer ve tabii hikâye



- Kontroller berbat
- Grafikler hem kötü hem de bilgisayarı zorluyor
- Etkileşim az
- Seslendirmeler ruhsuz

6

SON KARAR

Hikâyenin tadını çıkararak oynayacaksanız sevebilirsiniz.

ÇOK İYİ BAŞARILMIŞ TARAFLARI OLSA DA NOTU DÜŞÜK KALDI SYBERIA III'ÜN ÇÜNKÜ OYNANABİLİRLİĞİ BİR HAYLİ SORUNLU



Yolculuk boyunca çok sayıda farklı şehir ve mekân geziyoruz Syberia III'te, keşke grafikler de bu güzel tasarımların hakkını verebilseydi.



○ **TÜR:** FPS ○ **YAPIM:** Iguana Entertainment, Nightdive Studios ○ **DAĞITIM:** Nightdive Studios ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-115-turok-2



Günümüz oyunlarıyla kıyaslamak gibi bir hataya düşerseniz görselliğin çekici olmadığı kesin.

TUROK 2 SEEDS OF EVIL REMASTERED

Zaman yolcusu kalmasın

EGE SAĞIN

FPS oyunların altın çağı dendiğinde akla gelen birkaç isim vardır: *Doom*, *Wolfenstein*, *Quake*, *Half-Life*... Bunların yanında adını herkes anmasa dahi onlar kadar değerli olan bir başkası da *Turok* serisidir. Dinozorlara, mutant yaratıklara ve teknolojinin nimetlerinden faydalanan insanlara karşı amansız bir mücadele veren Turok, kabilesini ve dünyasını kurtarmak için savaşır. Saydığımız oyunlar arasında hikâye anlatımı açısından en vasatı olsa da FPS tarihinde iz bırakan, gönüllerde önemli yeri olan *Turok*, geçtiğimiz yıllarda yenilenmiş haliyle bilgisayarlarımıza geldi. Nightdive Studios'un hazırladığı oyun başarılı olunca ikinci oyunun da yenilenmesi kaçınılmazdı.

Turok 2: Seeds of Evil, ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Turok, Campaigner adlı düşmanını yenip Chronocepter'ı yok etmek için bir yanardağa atmıştı ama görüyoruz ki bu hareketinin etkisiyle oluşan patlama sonrasında daha da tehlikeli, Primagen adlı bir düşman ortaya çıkmış. Meşhur Netherworld'ün dünyasını işgal etmesini istemeyen kahraman bir Turok daha (bu bir unvan) harekete geçiyor ve kendinizi birbirinden güzel altı haritada çarpışırken buluyorsunuz.

İlk *Turok*'ta olduğu gibi amacınız oyunun sonuna erişmek için her bölümden anahtarlar toplamak. Bu aşamada eskisinden daha çeşitli konseptlerde düşmanlar karşınıza çıkıyor. Nightdive Studios bu noktada birkaç ufak değişiklikle oyunu geliştirmeyi başarmış. Düşmanların yapay zekâlarını geliştirerek N64'deki orijinaline göre biraz daha zorlayıcı çarpışmalar yaşamanızı sağlamışlar. Modern nişancı oyunlara göre yine zayıf kalsa da zamanın teknik imkansızlıklarından kaynaklanan oynanış biraz gelişmiş. Üstelik orijinal oyun geliştirilirken vazgeçilen bir raptor modelini de yeniden düzenleyip bu Remaster'a eklemişler. Hoş bir detay.

KAYBOLMAYAN TUROK YAPIN

O dönemin FPS'lerinin en dikkat çeken ve günümüze aktarılmayan özelliği labirent gibi bölüm tasarımları ve haritaları dolduran gizli bölmelerdir. *Turok*'ta da gizli bölmeleri keşfetmeyi başarırsanız yeni ve güçlü silahlarla ödüllendiriliyorsunuz. Dümdüz bir çizgide koşup düşmanları öldürerek ilerlemek yerine bölümlerde yolunu aramak ve sırları keşfetmek apayrı bir keyif veriyor. Ancak bunun da kötü yanları yok diyemem. Özellikle yolunu bulamayıp her düşmanı öldürdüğü halde labirent gibi haritada kaybolan çok oyuncu oluyordu. Nightdive Studios buna iki ayrı önlem almış. İlk olarak harita tasarımları biraz değiştirilmiş ve eskisine oranla kaybolması biraz daha zor hale getirilmiş. İkinci değişiklikse isteğe bağlı açılan görev işareti. Göreviniz için nereye gitmeniz gerektiğini gösteren bir ünlem işareti açarak yolunuzu bulabilirsiniz.

Seeds of Evil sürümünde oyunu daha oynanabilir kılan özellikler bunlarla sınırlı değil. Karakterin hızı artırıldığı gibi bir de yeni bir mekanik eklenmiş: Tutunma. İnsanın sabrını sınayan platform kısımlarında bu sayede daha rahat ilerleyebiliyorsunuz. İstediğiniz her yerde oyunu kaydedip yükleyebilme seçeneği ve portallara ışınlanma imkânı bu labirent gibi bölümlerde hayatınızı kolaylaştırıyor. Ancak oyunun en büyük yeniliği görüş mesafesi. Adeta iki adım ötesini göremediğiniz günlerden sonra bu sürümde onlarca metre ötesini görebiliyorsunuz. Böylece kendinizi çatışmalara daha iyi hazırlayabiliyorsunuz ama düşmanlar da boş durmuyor, onlar da sizi daha erken gördüğü için daha erken saldırmaya başlıyor ve çatışmalar bir gömlek üste çıkıyor.

Tüm bu geliştirmelere rağmen grafikleri yeni nesil oyuncuları tatmin etmekten çok uzak. Keşke remaster değil de *Ratchet and Clank* gibi remake yapsalarmış diyor insan. Oynanış olarak da basit çatışmaları, mermi sıkıntısı ve labirent gibi bölümleriyle herkese hitap edemez. Nostalji arayanlar için harika bir oyun ama böyle bir isteğiniz yoksa paranızı başka oyunlara ayırmayı düşünebilirsiniz.



- Düşman ve silah çeşitliliği
- Bölüm tasarımları
- Görüş mesafesi ve görev işaretleri



- Grafikler fazla gelişmemiş
- Mekanikler yaşını belli ediyor

7

SON KARAR

Nostaljiden fazlasını pek veremese de bir remaster olarak iyi iş çıkarılmış.

TÜR: Aksiyon / RYO YAPIM: Games Farm DAĞITIM: Kalypso YAŞ SINIRI: 16+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-115-wom

VIKINGS WOLVES OF MIDGARD

Ne yani, klan–başı mı oldum ben şimdi?

BUĞRA ÖZKAN

B*anner Saga* serisi, *Northgard*, *Jotun*, bir "reskin" olarak *War of the Vikings* ve hatta, *Age of Mythology*'nin yenilenmiş hali de dâhil birçok yapımla birlikte alevlenen "Viking" ya da "İskandinav Mitolojisi" temalı oyun treninin son vagonlarından *Vikings: Wolves of Midgard*. Bir Kalypso oyunu ve hatta bir önyargı abidesiydi benim için. Peki, haklı mıydım? Bence haklıydım! Hatta bunun ilk işareti, oyunun logosunda apaçık ortada.

BAŞLAYALIM

Wolves of Midgard, yine bir süredir sessiz kalmış hack & slash türünün, üzerine ufak tefek RYO elementleri serpiştirilmiş son üyelerinden. Her ne kadar Kalypso bu oyunu RYO olarak yedirmeye çalışsa da ana unsurun bu olmadığı çok açık zira 8 sakal ve 8 saç çeşidiyle tam olarak "Role Playing" yapamıyorum ben. Belki benim daha uzun saçlara ve sakallara ihtiyacım var? Belki benim sol kolu sönük ama sağ kolu gelişmiş bir adama ihtiyacım var? Belki ben "Küçük Enişte" olacağım? Olamazsın. Bütün oyunu oynayacağın karakter, oldukça sınırlı seçeneklerden oluşmak zorunda. Gen havuzumuz darmış meğer. Ana karakter dışında da zaten hep İngiliz varmış o zamanlar, hiç kuzey aksanını konuşturanı duymadım neredeyse. Analarının karnından İngiliz çıkmışlar.

Her tanrı, belirli bir silah çeşidiyle dualarınızı kabul edip size yetenekler veriyor. Karakteriniz o yüzden buna göre şekillenmeli. Bir esnekliğiniz yok. Örneğin Odin sopalarla, Tyr kılıç kalkanla, Thor ise koca çekiçlerle... Hem okçu olayım, hem kenarda Odin'e tapınayım diyemiyorsunuz. Okçu olacaksan Skathi ile konuşacaksın ancak öyle haritanın ortasında "Ey ulu Skathi, bi' el uzatsan?" diyemiyorsun. Bölümü bitirip, efendi efendi sunağında dua edeceksin, kanını bağışlayacaksın, seviye atlayacaksın. Orta yerde ettiğin duaları, şaklabanlıkları kabul etmiyor tanrılar. O kadar kan vermene rağmen vişne suyu da yok zaten. Rezalet. Üstelik şımarıyorlar da bir de, efendim "sunağı büyüt", yok "bu ikinci seviye olsun", "DAHA ÇOK KAN İSTERİM!" falan. Neden? Çünkü ileriki seviyelerdeki yetenekleri sunağınızın seviyesi geliştirilmeden vermiyor. Tanrı işte, inatlaşamazsın ki. Yine de sunulan yeteneklerin tatminkâr olduğunu belirtmeliyim.

Sunağınızı büyütmek, iki taşı üst-üste koymaktan ibaret değil. Görevler boyunca açtığınız sandıklardan, öldürdüğünüz yaratıklardan, kırdıklarınızdan düşen ya da "Trials of Gods" denen arenadan toparladığınız demir ve tahtaları kullanmanız gerekiyor. Onun dışında kazandığınız ne altın, ne odun başka bir işe yaramıyor zira oyunda ticaret sistemi yok. Oldukça temel şeyleri satan bir iki yer var ve bunların sanıyorum en işe yarayanı Runesmith. Silahlarınıza ya da zırhlarınıza bir iki taş tıkıştırıp daha düzgün bir savaşçı olabilirsiniz.

BİRKAÇ NOT

Soğuk, sıcak ve zehir gibi dış etmenlerin paniğe sebep olduğu doğru ancak bunu bir eksi değil artı olarak görüyorum. Ek olarak, giriş müziği dışında ciddi bir müzik sıkıntısı var. Diyaloglar ve menü tasarımı özensiz ve oyun genel olarak biraz "zamana ihtiyacı varmış" gibi hissettiriyor.

HIZ GÜZEL BİR ŞEY, TAMAM AMA...

Gelelim büyük sıkıntıya: Dövüş sistemi. Bilmiyorum hangi tanrıya doğru bela okuyayım ama çok ciddi yanlışlar var. Dövüş sistemi gereğinden fazla hızlı ve oyunun bu hızı kontrol altına alabilecek bir hareket sistemi yok. Hareketinizi mouse ile yapıp yine aynı elinizle saldırılarınızı yapmak zorundasınız. Tamam. Sol elinizin tek yaptığı iş, yetenekler ve iksiri kullanmak. Bu da tamam. DA, bakın, tüm hareketlerin w,a,s,d kullanılarak yapıldığı günümüzde, sağa sola zıplamayı bu tuşlara vermemelisiniz. Üstelik bu dört tuş yetmemiş gibi bir de "space" tuşuna aynı işlevi verip, sırf şamata olsun diye bir de üstüne sağ mouse tuşuna aynı işlevi veremezsiniz. Bu kaos ortamı bölüm sonu boss'larında büyük panik kaynağı. Yanlış anlamayın, boss kavgaları oldukça hoş. Güzel mekanikler, ayrıntılar ile geliyor. Zor, keyifli ama bu hareket sistemiyle yok yere dellendiriyor adamı.

Sonuç olarak, güzel bir pakete sarılmış ortalama kalitede bir oyun *Wolves of Midgard*. Bir hikâye beklemeyin, oyun salt hack & slash aslında. Her ne kadar düşen silahlar ve zırhlar, hem çeşit hem de kalite bakımından tatmin edici olmasa da türü yüzünden ufak bir bağımlılık geliştiriyorsunuz.



- Grafikler
- Boss dövüşleri
- Mitolojik öğeler yerinde kullanılmış



- Dövüş sistemi aşırı hızlı
- Düşen silah ve zırhlar tatmin edici değil
- RYO elementlerinin eksikliği
- Karakter ve NPC diyalogları

6

SON KARAR

Vaatleri büyük, kasları küçük bir hack & slash olmuş.





TÜR: Platform / Macera **YAPIM:** Playtonic Games **DAĞITIM:** Team 17 **DİJİTAL İNDİRME:** 69 TL (Playstore), 76 TL (Steam), 74 TL (PSN) 76 TL (XBL) **YAŞ SINIRI:** 3+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-115-yl



YOOKA-LAYLEE

Yeni köye, eski âdetler

EREN ERYÜREKLİ

İnternete şöyle bir bakın. Her yerde bir nostaljiye özlem, "ah o eski oyunlar nerde peh, peh" yorumları göreceksiniz. Özellikle yaşı benim gibi 30'un üstünde olan ve halen oyun oynayan kitlede çok rastladığım bu durumun eski oyunların muhteşemliğinden değil de daha ziyade o oyunları oynadığımız çocukluk ve gençlik yıllarımızın hatıralarımızda daha arınmış, kirlilikten uzak ve yeniliklerle dolu bir zamanı temsil etmesinden kaynaklı olduğuna kanaat getirdim. Ha bunun için çok uğraşmam da gerekmedi zaten. *Yooka-Laylee* oynadım, eh biraz da *Crash Team Racing* baktım Vita'da ve dedim ki... Tabii yazının devamında orası arkadaşlar, öyle ilk paragraftan armut piş, ağzıma düş yok. Okuyun gari.

YARASA YARASA İGUANAYA YARAR BU YARASA

Oyunumuz *Yooka-Laylee* tamamen bu bahsini ettiğim nostalji hissine kucak açan, zaten platform/macera türünün önemli serilerinden olan *Banjo-Kazooie* (buralarda bir yerlerde kutusu mevcut) serisinin yapımcılarından geliyor. O seri Nintendo 64 ve GameBoy Advance (sonradan Xbox 360) platformunda olduğundan zamanında oynayamamış olmanız kuvvetle muhtemel. Eh, *Crash Bandicott* kadar şanslı değilse bir HD versiyonu da zor görünüyor. O serinin ruhani devamı olmaya soyunan *Yooka* de geleneği bozmuyor ve bize bol zıplamalı, zıpır muhabbetli, abuk sabuk karakterlerle dolu bir dünya sunuyor. Tabii aslında 6 dünya sunuyor ama oraya geleceğim birazdan. Adamlarımız cesur iguana Yooka ve geveze kankası yarasa Laylee bana Gex the Gecko ve Sypro the Dragon'ın uzaktan akrabası gibi geldi, PSX'in kral olduğu zamanların bu iki maskot karakteri en az Banjo ve Kazooie kadar etkili olmuş oyunda belli ki. Efendim işte tam da bu saydığım artık unutulmuş bir devrin oyunları gibi *Yooka-Laylee*. Hatta biraz fazla onlar gibi.

Konuda bir nane yok tahmin edebileceğiniz gibi. Bizimkiler korsan gemisinden bozma evlerinde tembellik ederken buldukları kallavi ve gizemli kitapları Capital B ismindeki kötü adamımız tarafından çalınır fakat bu kitap çok kafalıdır ve komple sayfalarını oraya buraya dağıtarak hain planları engeller. Bizim kafadarlar da oyundaki 5 dünyayı (üs ile 6) ziyaret edip sayfaları bulup birleştirmek durumundadırlar. Bu 145 sayfanın 100 tanesini bulduğunuzda son boss savaşına gidebiliyorsunuz, ha ama o 100 sayfayı bulana kadar da yaklaşık 15-20 saatiniz gidecektir. Öyle kısacık sürüp bitmiyor yani oyun. Zira dünyalar geniş ve ilerledikçe satın aldığınız yeteneklerle daha önce ulaşamadığınız yerlere ulaşma mevzusu sizi tekrar tekrar önceki dünyalara döndürecektir. Hani bu noktada yeni bir dünyayı açacak azami sayıdaki sayfayı bulup, tüm yetenekleri açıp, sonrasında keşif yapmak mantıklı bir strateji olacaktır. Yoksa dön dolaş aynı yerler sıkılırsınız yani, benden söylemesi.

GRAFİKLER GÜZELMİŞ AMA KAMERA, AH O KAMERA!

Başlıkta özeti var. Dedim ya oyun bu eski kafa platform köklerine çok sadık diye, işte kamerası da bu sadakatten nasiplenmiş fazlasıyla. Yahu arkadaş yıl olmuş 2017, yüzlerce oyun çıkmış kamerası düzgün çalışan, bizi müşkül durumda bırakmayan. Hiç mi bakmadınız, yenilemediniz abi o kamerayı 10 küsür senedir? Düşünün ki kısıtlı süresi olan bir dizi platformdan zıplaya zıplaya hedefe ulaşmam gerekiyor ve bunu yaparken de kameranın hep arkamda durması lazım zamanlamayı doğru ayarlayabilmek için. Yok, durmuyor paşam arkada. Sağa geçiyor, sola dönüyor, haritanın arasında bir yerlere sıkışıyor ama bir türlü sabit durmuyor arkamda, ben de çıldırıyorum tabii 10. denemede basit bir platformu hâlâ geçemeyince. Benzer bir sorun da mekân geometrisinde mevcut, oyunun dünyaları geniş de-



Şimdi nereye çufçufluyoruz?



Kim demiş kitaplar sizi başka bir dünyaya götürmez diye?





TRANSFORMASYONLAR

Oyundaki beş dünyanın da kendine has bir konsepti var ve biz de buralarda karşımıza çıkan Dr. Puzz sayesinde farklı şeylere dönüşebiliyoruz. Onlara yakın bir bakış atalım.

TRIBALSTACK TROPICS
ÇİÇEK FORMU:
Bildiğiniz sıçrayan çiçek. Bu modda ilerlerken "N'apıyorum lan ben?" dediğim çok oldu. Klasik vuruş hareketinize ek olarak daha ufak çiçeklere polen atarak açmalarını sağlayarak bulmaca çözüyorsunuz. Sesi çok sinir bozucu.

GLITTERGLAZE GLACIER
KAR KÜREYİCİ:
Cars arabalarına benzeyen şirin tasarımlı bu greyderimsi araçla, çeşitli kar kütlelerini yok ederek kendinize yol açıyorsunuz. Sürmesi neşeli zararsız bir alet.

MOODYMAZE MARSH
PİRANHA FORMU:
Bataklık bölümündeki su altı kısımlarını bu formla keşfedebiliyorsunuz ve morlu yeşilli balık sürüsü olarak önünüze gelen denizanalarını da bu modda telef etmeniz mümkün. Hafif ürkünç görünümü ve yüzerken nefes sınırı olmaması hoşuma giden durumlar.

CAPITAL CASHINO
HELİKOPTER:
Uçuyorsunuz ve bomba atıyorsunuz. Bölümün ilk etapta ulaşılamayan yukarı katları için elzem bir form kendisi. Ayrıca oyuncağımsı tasarımı küçüklerin hoşuna gidecektir.

GALLEON GALAXY
KORSAN GEMİSİ:
En sevdiğim mod buydu oyunda. Bilenler bilir şahane bir korsanlı arcade oyun vardı PSX'te Overboard adında. İşte tam da oradaki gibi hafif yukarıdan bir açıyla yönettiğimiz korsan gemimizle ortamı topa tutup alevlere boğabiliyoruz bu modda. Bu bölgenin boss savaşı da gemi olarak yapılıyor.

OYUNUN EKSİĞİ BOL OLSA DA ÇOK İLGİNÇ KARAKTERLER VE 4. DUVARI YIKAN EĞLENCELİ DİYALOGLAR VERMEYİ İYİ BAŞARMIŞ.

Keşke her şey göründüğü kadar renkli ve güzel olsa. İpucu: Değil.





miştik ve düz yollar da genelde yok, sizin yolu bulmanız gerekli ve bazı noktalarda birleşmeyen geometrik dizaynlar sonucu abuk sabuk yerlerde kaldığım çok oldu, çareyi kendimi öldürmekte buldum makul bir yere dönebilmek için. Yine belli başlı gidilmesi gereken yerlerin görsel olarak pek ayrışmadığını da ekleyeyim. Hâlbuki koy minimap'i köşeye kral ol değil mi? Başsız tavuk gibi oradan oraya manasızca koşturup "Hah tamam, burasıymış!" dedirterek sinir hastası etme beni arkadaş.

Şimdi keşif zevki ayrı bir şey, tamamen istikametsiz olmak ayrı bir şey, bu oyun ikinci kefeye düşerek zaten artık banal gelen oynanışını iyice sıkıntılı hale getirmiş. Buna Cashino dünyasının ultra özensiz ve düz tasarımını (özellikle golf oyununu) da eklersek oyunun sonuna ulaşana kadar eğlenmekten ziyade sıkıldığımı söylemeliyim. Sağ olsun kamera ve kontroller de geçen yüzyıldan kaldığı için birbirinin aynı düşmanlardan (hayır madem hiçbir zorluk sunmayacaklardı, neden koydunuz bu garibanları oyuna?) ziyade onlarla boğuştuğum söylenebilir. Ha ama haklarını yemeyelim görselleri tasarlayan ekip çok sıkı çalışmış, sanat kitabını aldıracak kadar zengin ve rengârenk bir iş ortaya çıkarmış. Dünyaların görsel tasarımları da içlerindeki abidik gubidik karakterler de gayet güzel görünüyor. Hatta Unity motoruyla yapılmış gördüğüm en iyi grafikli oyunlardan biri olabilir *Yooka-Laylee*. Buna makul sistemlerde stabil 60 fps veren başarılı optimizasyonu ve dönemin ruhunu yansıtan müzikleri de ekleyince notlar biraz yükseliyor. Yine nostalji damarına yüklenen klasik platform hareket çeşitliliğinde veya yaratıcı boss tasarımlarında, hatta oyunun genel özgürlük hissinde de bir problem yok. Sadece bunları bir araya getirmesi gereken sunum ve oynanabilirliğin biraz daha cila istediği kesin. Oyunun son derece başarılı geçen Kickstarter sürecinin ve toplanan onca paranın sonucunda böyle eksiklerle piyasaya çıkmış olması türün hayranları için hayal kırıklığı olacaktır. Bunlar dışında bir multiplayer kısmı da var ama bahsini etsem mi etmesem mi bilemedim zira olabilecek en sıkıcı mini oyunları tasarlayıp koymuşlar önümüze. Komple es geçseniz de olur, özellikle kart yarışı restart seçeneğinin bulunmayışı ile ömrümden ömür yemeyi başardı oynadığım süreçte. Sizinki sizde kalsın yani.

SIÇRAYA SIÇRAYA NEREYE KADAR?

Başlangıçta da dediğim gibi bu bizim nostalji hissimiz başa bela, olanları olduğundan öte noktalara koyan algımız benim bu yazıda yaptığım gibi *Yooka-Laylee*'ye bu eski kafalılığı yüzünden burun kıvırmama veya zamanında saatlerimi geçirdiğim *Crash Team Racing*'i bir yarıştan sonra komple kapayıp *NieR: Automata*'nın sonsuz düşünsel labirentlerine geri kaçmama sebep oluyor. Beklentilerimiz ve tatmin olduğumuz şeyler değişmiş zaman içinde bu kesin, zira türle ilk kez tanışacak genç bir oyuncu için hayatın anlamı da olabilir *Yooka-Laylee*. Yukarıda saydığım eksikliklerini bir cebinize, eğer varsa nostalji hissinizi de öbür cebinize koyarak yaklaşın bu arkadaşa. Belki de geçmiş hatırladığınız kadar mükemmel değildir?

+

- Modern durduğu kadar göze de hoş gelen grafikler
- Neşesi bol müzikler
- Yan aktiviteler zevkli sayılır
- Oyun süresi yeterince uzun
- Yetenekler iyi adapte edilmiş



−

- Hiç yenilenmemiş ve modası maalesef geçmiş oynanış
- KAMERAAAĞĞ!!
- Kontroller bazen kütükleşebiliyor
- Sıkıcı arcade ve multiplayer mini-oyunları
- Bölüm dizaynları modelleme ve tasarım hatalarıyla dolu
- Yavaş tempo
- Çok git-gel yaptırıyor
- Nişan almak gereksiz zor

6

SON KARAR

Eski tarz platform oyunlarını özleyenler bir baksın, ama oyunun o dönemin eğlenceli ruhu kadar kusurlarını da yanında getirdiğini unutmasınlar.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Platinum Games **DAĞITIM:** Sega **DİJİTAL İNDİRME:** 60 TL (Playstore & Steam) **YAŞ SINIRI:** 18+
DAHASI İÇİN: bayonetta.wikia.com


Bayonetta'yı özetleyen sahne.




Bazı düşmanların kafasını kesmek düşündüğünüzden zor olacak...

BAYONETTA

Şu oyun yüzünden eve lolipop stokladım...

ONUR KAYA

PC oyuncuları olarak tatsız sürprizlere her zaman için daha çok yakalanıyoruz yakalanmasına ama gün geliyor, *Bayonetta* gibi bir güzellik, bir gece ansızın Steam'e geliverip tüm sinirimizi stresimizi çekip alıyor. Ana karakteri "kadın" bir başka Platinum yapımı olan *Nier: Automata*'nın ortalığı kasıp kavurduğu şu dönemde çıkması da bir ayrı manidar ama bana düşen, lafı fazla uzatmadan elde ne kadar ekmek, ne kadar köfte var ona bakmak.

YENİ MODA: NAMLULU TOPUK!

Öncelikle, bundan yaklaşık yedi sene önce konsollara çıkmış olan *Bayonetta*'nın nasıl bir yapım olduğunu aklınıza canlandırmak için kullanabileceğim en kestirme yol, eski *Devil May Cry* oyunlarına çok benzediğini söylemek olacaktır. Aksiyonu onlardan daha bile hızlı olan *Bayonetta* bu kadar basit bir tanımla geçilebilecek bir oyun değil elbette. Kendine has, düşman saldırılarını savuşturduğunuzda devreye girip zamanı yavaşlatan ve hasarınızı artıran Witch Time mekaniği var mesela. Witch Time yüzünden oyun daha bir savuşturmaya dayalı ve Bayonetta bir Dante'ye veya Kratos'a kıyasla çok daha kırılgan. Bunun yanında düşman sunumu bir tık daha değişik; sağlık barı kenarda çıkan, bazen ikişer üçer gelen pek çok ufak boss var mesela, bu durum esas bölüm sonu canavarları ile normal düşman kalabalıkları arasındaki geçişin çok daha akıcı olmasını sağlıyor. Bunlarla ele ele veren oyun zorluğu da tam ayarında. Yine *DMC* ve *God of War*'da olduğu gibi büyü göstergemiz var ama bununla farklı bir moda geçmektense, tuşa abanma sekanslarıyla aldığımız puanı artırabildiğimiz yüksek hasarlı, zalim "Torture Attack" özelliğimizi kullanabiliyoruz. Silah çeşitliliği ve açılabilen gizlerin, kostümlerin sayısı bu tarz bir oyundan beklediğimiz düzeyde.

SAÇLAR DA 60 FPS...

Oyun bir port olarak gerçekten başarılı. Yükleme süreleri, yükleme ekranlarındaki idman sekanslarını kullanışsız kılacak kadar hızlı. Oyun klavyede oynanabilir bir halde, tek dileğim Shift ile Alt tuşlarının işlevlerinin değiş tokuş edilmiş olması olurdu ama bunu ayarlardan kendimiz yapabiliyoruz zaten ki yapmanızı şiddetle tavsiye ediyorum. Oyunun sistem ihtiyaçları yedi yıllık bir oyun için bir tık fazla gibi duruyor aslında ama olsun artık. Yüksek çözünürlüklerin desteklenmesinin yanında grafiklere ince ayar çekmek için de gayet yeterli sayıda seçenek sunulmuş bize. Normalde 30 FPS olan oyun da, 60 rakamını görebilmeye başlayınca iyice coşmuş. Yalnız bunun bir getirisi olduğu tahmin ettiğim bir ekran yırtılması sorunu mevcut. V-Sync ayarını açtığım halde bitmek tükenmez ekran yırtılmalarıyla karşılaştım. Grafiklerin kendileriyse günümüz standartlarıyla karşılaştırıldıklarında göz alıcı olmadıkları halde göze zerre çirkin gelmiyorlar. Cilalanmış duran kısımlar varsa bile oyunun temposunda hiç mi hiç göze çarpmıyorlar. İskandinav mitolojisinden esinlenen mekân tasarımları yer yer gayet ilginç kareler sunmayı başarabiliyor Bayonetta.

Tasarımdan bahsetmişken, oyunun görselliğine bir parantez açıp, Japon fantezisinin epey uç noktalarında olduğunu söyleyeyim. İskandinav duruşlu Uzak Doğu profesörümüz Ömer daha beterini görmüş müdür bilemiyorum ama ben kendi adıma görmedim (bu gözlerin neler gördüğünü çok karıştırma kendi akıl sağlığın açısından bence - Ö). Zaman zaman acayipleşen türden bir erotizmle sarmalanmış olsa bile şıkır şıkır olmayı becerebilen, koluna yirmi bilezik takmış düşman tiplemeleri var oyunda. Özellikle bölüm sonu canavarları akıllara zarar. Yani Japon "kafasına" toleransınız yoksa, bu oyundan köşe bucak kaçın. Çünkü çok feci, çok çok feci. Hikâyedense, olayları dikkatli takip edip arada karşınıza çıkan metinleri okumazsanız hiçbir şey anlamayabilirsiniz. Yine de hem ara sahnelerdeki, hem de oyun içindeki aksiyon yeterli olmanın ötesinde olduğu için bu durum batmayabilir bile. Ne de olsa tekrar oynanabilirlik muazzam, ikinci, üçüncü oynayışlarda illa ki kaparsınız bir şeyler ;)

Devil May Cry 3 denen muhteşemliğin yanına kardeş diye koyabileceğiniz, aynı damardan aksa da yolunu başka yere bulan bir kan *Bayonetta*. İkinci oyun belki dağıtımı Nintendo'da olduğu için PC yüzü görmez ama bunu kesinlikle oynamalısınız. Şimdi tek eksiğimiz bir başka Platinum bombası olan *Vanquish*. Hadi be SEGA, sevindir şu garipleri!



- Tertemiz bir port
- Muhteşem ayarlanmış tempo
- Saçından örümcek çıkarabilenlerin empati kuracağı bir ana karakter var
- Erotizm?
- Absürtlük?

–

- Ekran yırtılmaları
- Erotizm?
- Absürtlük?

8+

SON KARAR

Klasik, saf aksiyona aç olanlar için muhteşem bir armağan.

TÜR: Macera **YAPIM:** Telltale Games **DAĞITIM:** Telltale Games **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 18+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-115-gotg

GUARDIANS OF THE GALAXY THE TELLTALE SERIES *EP.1: TANGLED UP IN BLUE*

Uzayda kaset dinlemeye doyamayanlara...

ONUR KAYA

Siz de benim gibi *The Walking Dead*'in yaptığı sükseden beri Telltale'i takip ediyorsanız, herhalde firmanın fazla şablona bağladığı konusunda hemfikirizdir. Geçtiğimiz yıllarda LEGO oyunlarıyla yaşadığımız "lacivertin elli farklı tonu" sendromunu yakın zamanda Telltale oyunlarıyla yaşamaktan korkmaya başladım kendi adıma ben. Stüdyoyu büyütüp üzerinde çalıştıkları yapımların sayısını artırdıkça seri üretime bağladılar gibi geliyor artık. Formülün son örneğiyse *Guardians of the Galaxy*.

GÜZEL GRAFİKLİ TELLTALE OYUNU MU?

Öncelikle oyunun güzel kısımlarından girelim konuya. Fragmanlarda muhtemelen hevessiz olduğumdan dikkatimi çekmemiş olan ama oyuna girdiğim anda fark ettiğim durum görsellikte ciddi ilerleme kaydedilmiş olması. *Batman* bu konuda bende ciddi bir hayal kırıklığı yaratmıştı, motor güncellemeye ihtiyaç duyduğunu bas bas bağırıyordu ve üstüne tasarım kısmında da bir tembellik söz konusuydu. Bu durumlardan fazlasıyla şikâyetçiydim ama görüyorum ki *Guardians*'da hem grafik kalitesi artmış hem de tasarım cephesinde çok çok daha iyi iş çıkarılmış. Öncelikle ilk fark ettiğimiz şey doku kalitelerindeki artış ve bunun beraberinde gelen, "animasyon filmi" havasından bir nebze sıyrılma durumu. Karakter modellemelerinde daha plastik bir hava var artık ve bu durum özellikle aksiyon sahnelerinde oyunun cidden göze güzel gözükmesini sağlayabiliyor.

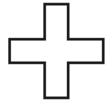
Tasarım cephesindeyse avantaj filmle paralellikten geliyor. Bilmeyenleriniz için söylemek gerekirse, *GotG* aslında Marvel Cosmic öğelerini çizgi romana kıyasla çok çok az kullanan bir film. Filmde gördüğümüz birçok şey, aslında çizgi romanlarda öyle çok da önem taşımayan, yönetmen James Gunn'ın kendi inisiyatifinde mitosa eklediği veya daha önemle işlemeyi tercih ettiği şeyler. Telltale de filmden iki hafta önce çıkardığı bu güzide oyunumuzda filmden epey şey kullanmış, en azından ilk bölümde. Renk paletleri, görsellik vesaire filme çok çok yakın. Bu noktada materyalin popüler halinden uzaklaşmamayı tercih ettiklerini söylemek mümkün.

YİNE Mİ ARTIFACT BE KARDEŞİM?

Filme paralellikten yazım kalitesine atlayınca görüyoruz ki, "şablon" kafası bu noktada çok belirgin. James Gunn'ın Guardians grubunu bir aile olarak kurgulamış olması Telltale yazarlarının ekmeğine yağ sürmüş ve bu temayı direkt olarak aparmışlar. Aksiyon sahnelerinin haricinde daima Star Lord'u yönettiğimiz oyunda tartışma esnasında aile fertlerimiz arasında seçim yapmamız, duruma göre kimini gücendirip kimini haklı çıkarmamız bekleniyor. Lakin diğer Telltale yapımlarında kendimize yakınlaştırıp uzaklaştırdığımız karakterler genelde daha gözden çıkarılabilir kişiler oluyor ve dolayısıyla senaryo ani taraf değişimleriyle bizi şoke edebiliyor. Burada o iş pek yürümezmiş gibi geldi bana ama o kadarını tam sezon incelemesinde tartışırız artık. Telltale bölümlerinin genelinde gördüğümüz, insanı sonraki bölümde ne olacağı konusunda meraklandırma olayını da burada pek becerememişler bence. Bu tarz kilit noktaların dışında, genel yazım kalitesi özellikle iyi veya kötü denemez, daha ziyade "fazlasıyla ortalama" bana kalırsa. Oyunun filme ne kadar yakın olduğunu gördüğümde, çizgi romandan herhangi bir element kullanacaklarına dair hiç inancım kalmamıştı, sonra Codex kısmında Universal Church of Truth girdisini gördüm, biraz umutlandım. Bunu artı hanesine yazalım hadi :)

Aksiyon ve oynanış kısımları kanımca noksan. Yakın dövüş ve silahlı çatışma sekansları, kamera açıları ve koreografileri ile hoş tasarlanmış olsa da, özellikle *Batman*'e kıyasla zerre tokluk barındırmıyor açıkçası. Başarısız olmanın gerçekten çok zor olması tokluk yoksunluğuyla birleşince oyuncuya zerre başarı hissiyatı bahşetmiyor. Bunun haricinde ilk bölümdeki "kullan kafayı" kısmı da kanımca epey yetersiz.

GotG sezon başlangıcına dair söyleyeceklerim bunlar. Benim tavsiyem şu durumda doğal olarak sezon bitmeden almamanız yönünde olacak, çünkü *GotG* bir *Batman* kadar bile güçlü başlamadı. Çizgisini yükselterek devam ederse amenna ama şu an için, ancak filme doymadığınız takdir almanızı önerebilirim.



- Görsellik Telltale standardının çok üstüne çıkmış
- Aksiyon sahneleri gayet güzel



- Bir başlangıç olarak insanı çok meraklandıramıyor
- Gerçekten "oynanan" kısımlar iyice azalmış

6

SON KARAR

Devamı çıkmadan almayın.



İyi yaptığı şeylerden pek ödün vermemiş TT ki bu da kendi başına iyi bir şey.



TÜR: FPS **YAPIM:** People Can Fly **DAĞITIM:** Gearbox Software **DİJİTAL İNDİRME:** 68 TL (Playstore), 75 TL (Steam), 150 TL (PSN), 127 TL (XBL) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-115-bullet



Keskin nişancı tüfeği ile ateş ettikten sonra mermiyi kontrol edebilmek feci eğlenceli.



BULLETSTORM FULL CLIP EDITION

Bu muhabbeti başka yerde bulamazsınız

NURETTİN TAN

Bulletstorm ilk çıktığında hastanede tedavi görüyordum. Tedavi bitince bu oyunu kesin oynarım demiştim ama yalan oldu tabii ki. Kısmet altı sene sonra çıkacak "Remastered" sürümüneymiş. Bir de itiraf edeyim; aradan bu kadar zaman geçtiği için *Full Clip Edition*'ı yüklerken oyundan zevk alabileceğimi pek sanmıyordum. Yanılmışım... *Bulletstorm* yermek istediğim ama ilginç bir şekilde hakkında iyi konuşabileceğim bir oyun. Oynarken yönettiğimiz pislik karakter Grayson Hunt'ın çöp gibi ağzından dökülen küfürler nedeniyle bana ağır şekilde Duke Nukem'i hatırlatırken, karakterlerin çizimleri ise *Gears of War*'u anımsattı. Zaten Duke Nukem olayını biliyorsunuzdur, eğer *Full Clip Edition*'ı erken sipariş verdiyseniz oyunu Grayson yerine Duke ile oynayabiliyorsunuz.

BİR OYUNU NASIL İKİ DEFA SATARSINIZ?

Bulletstorm - Full Clip Edition altı yıl önce çıkmış oyunun grafik olarak cilalanıp, günümüze yedirilmiş şekli. Yani ilk oyunu alıp bitirdiyseniz *FCE*'den görsellik dışında; ne bileyim hikâye gibi bir değişiklik beklemeyin. Arttırılmış Frame Rate, Anti-Alising ile iyice cilalanmış grafikler ve 4K desteği *Full Clip*'in "Remastered" görsel değişikliklerinde ilk dikkat çeken detaylar. Ama gene de öyle aklınızı başınızdan alacak bir değişiklik yok, inanın. Çoğu sahnede ışık efektlerini arttırarak ortamı daha canlı ve görünür hale getirmişler. Bir de *Full Clip*'in bizde 68 lira, yurtdışındaysa 60 dolardan satıldığını düşünürseniz... Bir oyunun "Remaster"ı için bayağı fazla bir miktar.

Oyunda yönettiğimiz karakterimiz Grayson Hunt, General Sarrano adına devletin pis işlerini yapan derin devletvari bir grubun başı. Öldürdükleri yüzlerce insandan sonra son hedeflerinin tesadüfen bir sivil gazeteci olduğunu öğrenince vicdan yapıyorlar. Be kardeşim o kadar insanı öldürürken hiç mi birinin geçmişini araştırmaya çalışmadın? 26. yüzyılda yaşıyorsunuz, klozetten bile internete bağlanabildiğin bir çağ o... Neyse, bizim ayyaş Grayson, Sarrano'ya başkaldırıyor ve intikam alacağım derken arkadaşlarının ölümüne, birinin de Cyborg olmasına sebep oluyor. Hikâye pek matah bir şey değil analayacağınız ama zaten oyunun isminden de pek hikâye beklemek gerekmediği ortada. Tüm cazibesini oynanışta sunuyor *Bulletstorm*.

26. YÜZYILIN JOHN WICK'I

Yazının başında *Bulletstorm*'u yermek istediğimi ama bunu yapamadığımı söylemiştim, hatırladınız mı? Yermek istiyorum çünkü oyun hayatımda gördüğüm en çizgisel FPS. Oyuncuya hiçbir seçim şansı ya da hareket özgürlüğü bırakmıyor. Size verilen doğrultuda at gibi koşturup karşınıza çıkan düşmanları mermiden geçiriyorsunuz. Ama işte işin zevkli kısmı da zaten o ateş etme kısmı. Kombolar yaparak düşmanı öldürmek, üzerinize koşan bir manyağa tekme atıp onu duvardaki kazıklara şişlemek ve bunları yaptıkça fazladan puan kazanıp silahların özelliklerini geliştirmek... Hatta bütün bu koşturmaca sırasında Grayson ve Ishi (Cyborg ettiğimiz dostumuz) arasındaki bol küfürlü ve esprili konuşmalar o zoraki çizgiselliği unutturan etmenler. Bu yüzden oyun hakkında kötü konuşamıyorum. Sizi eğlendirmek için hazırlandığını bas bas bağırıyor ve bunu başarıyor. Bunun için iyi bir hikâyeye ya da özgürce dolaşabileceğiniz bir harita sunmaya da ihtiyaç duymuyor.

Bol küfürlü ama bir o kadar esprili bir şekilde sağda solda silah sıkmak istiyorsanız *Bulletstorm*'un size bunu eğlendirerek sunacağına emin olun.



- Küfür kıyamet espriler
- Durmayan aksiyon, paso koşup ateş ediyorsunuz
- Kahramanın pis bir herif olması
- Duke ile oynama şansı



- Anlamsız şekilde pahalı
- Grafiklerde çılgınca bir değişiklik yok
- Animasyonların yaşı kendini belli ediyor

7

SON KARAR

6 yıl önce oynamadıysanız kaçmaz ama yüksek fiyatı gerçekten can sıkıcı.



...OF STEEL!

Grayson Hunt, Duke Nukem'in kayıp çocuğu gibi pis ağızlı bir karakter. O yüzden Duke ile Bulletstorm oynamak resmen cuk oturmuş. Steroid abidesi abimizin düzgün bir oyunla tekrar karşımıza çıkmasını umut ederken şimdilik Bulletstorm ile hasret gidermek hoş bir nostalji. Tek sorun Duke ile oynarken Grayson'un konuşmalarının birebir Duke tarafından seslendirilmesi. Duke'ün kendine ait replikleri yok, o yüzden işin bayağı bir kolayına kaçmışlar diyebilirim.

TÜR: TPS **YAPIM:** The Bartlet Jones Supernatural Detective Agency / SIE San Diego Studio **DAĞITIM:** Sony **DİJİTAL İNDİRME:** 60 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 16+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-115-dtd

DRAWN TO DEATH

Çizeriz bu gezegeni

SABRİ ERKAN SABANCI

Son dönemde Playstation'a özel çıkan oyunların çok çok iyi notlar aldığı gibi bir gerçek var. Peki diyeceksiniz şimdi, yok mu hiç kötü Playstation'a özel oyun? Hep iyi oyunlar mı yapılıyor bu konsola? Hayır. Hayır, kesinlikle öyle bir şey yok. Şu an o oyunlardan birinin incelemesini okuyorsunuz hatta.

ÖLÜMÜNE SIKILMAK

Drawn to Death'i açar açmaz fark edeceğiniz ilk şey şu dönemde popüler olmuş "sadece çoklu oyuncu" oyunlardan biri olduğu. İlk duyurulduğunda benim beklentim tamamen farklıydı doğrusu. Kısa da olsa bir tek kişilik hikâye modu bekliyordum, olsaydı belki de oyunu kurtarabilecek şeylerden olurdu çünkü oyunun sanat tarzı gerçekten bu tarz bir şeye elverişli. Karakalem çizimleri gerçekten iyi işlemişler, bu tarzda bir kafayla oluşturulabilecek hikâye bölümleri ya da boss dövüşlerini düşündükçe olmaması gerçekten üzüyor.

Peki ne bu oyunun olayı? Kutu açmalı, mikro ödemeli bir TPS çoklu oyuncu oyunu *Drawn to Death*. "Çoklu oyuncu kısmını iyi yapıyor mu oyun?" diye merak ediyorsunuz, tahmin edebiliyorum. Ve hayır, onu da doğru düzgün yapabildiğini söyleyemem.

Oyun "brawler" tarzı bir çoklu oyuncu moduna sahip. 4 kişi bir arenaya girip yerden silahlar, can, zırh toplayarak savaşıyor, 10 kişiyi öldüren kazanıyor. Maçlar en fazla 4 kişilik olmasına rağmen her maçta bağlantı sıkıntıları yaşadım. Oyunun zaten oynanış olarak kötü olduğu gibi bir gerçek var, üstüne bir de bağlantı sıkıntıları eklenince Dualshock'u bırakıp "Hayatım boyunca iyi bir insandım, neden böyle cezalandırılıyorum?" diye düşünmeye başlıyorsunuz.

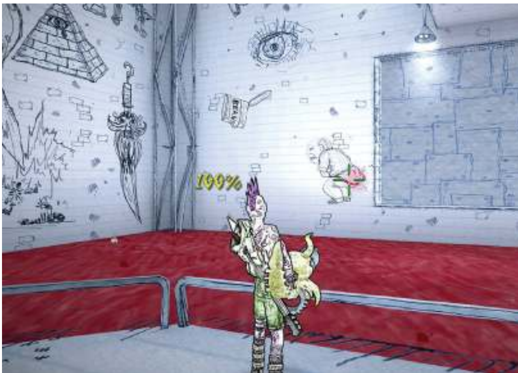
KOMİĞİM, ÇÜNKÜ KABAYIM

Drawn to Death'in herhalde beni kaybettiği nokta her şeyden çok ön plana çıkartmaya ve üzerinden yürümeye çalıştığı espri anlayışı. Yapımcı koltuğunda çoğunuzun *Twisted Metal* ve *God of War*'dan bildiği David Jaffe var. İki oyunun da ne kadar vahşet dolu olduğunu ve *Twisted Metal*'in hâlâ doğru düzgün bir klonu yapılamadığını biliyorsunuzdur. David abimiz de bu geçmişine dayanarak onlar gibi bir şey yapmaya çalışmış ama... Yok... Olmamış.

Drawn to Death'in espri anlayışı "kabalıkla komiklik yapma"ya dayalı. Bu tarzın örneklerini daha önce başka oyunlarda da gördük, iyi işlendiğinde gerçekten komik olabiliyor. *Drawn to Death* ise... Becerememiş. Oyunun sunucusu bir şey yapmadığınızda laf sokuyor, öldüğünüzde nefretini kusuyor, birini öldürdüğünüzde susmak nedir bilmiyor... Biri tarafından öldürüldüğünüzde sizi öldüren oyuncunun yanında *Call of Duty*'lerdeki gibi Calling Card gibi işlev gören, komik olmaya çalışan gif'ler gösteriyor. Size "rehberlik" yapan kurbağanın da işleri toparlamak yerine batırması iyice can sıkıcı hale geliyor. Esprilerde herhangi bir zamanlama yok, ki oyunlarda, kitaplarda, filmlerde; kısaca planlı her şeyde esprilerin zamanlaması gerçekten önemli bir etken. Özet olarak, oyunun espri anlayışı kötü. Daha ilk defa bir iki küfür duymuş 13 yaşındaki bir çocuğun bu kelimeleri kullanarak "Bakın ben yetişkin esprileri yapıyorum!" demesi gibi hissettiriyor.

BAZI ŞEYLER KÂĞITTA KALMALI

Ve *Drawn to Death* bu kadar. İki-üç haritalı, mikro ödemeli, havalı ve yetişkin gibi görünmek için kendini çok fazla zorlayan espri anlayışına sahip, oynanışı da pek iyi olmayan bir çoklu oyuncu TPS. Şu an piyasada *Drawn to Death*'in yaptığı, daha doğrusu yapmaya çalıştığı her şeyi çok daha iyi yapan yığınla oyun var. Playstation'a özel oyun oynamak istiyorsanız da gidin *Persona 5* oynayın, *Horizon: Zero Dawn* oynayın, *Yakuza 0* oynayın... Tarzı çok ilginizi çektiyse veya David Jaffe'nin büyük hayranıysanız *Drawn to Death*'e belki göz atabilirsiniz ama onun dışında şu an gerçekten vaktinizi harcadığınıza değmez. "Şimdilik durun, ileride belki de oyunu biraz daha oynanabilir hale getirirler" diyecektim kapanış cümlesi olarak ama o kurbağa ve sunucudan kurtulana kadar biraz zor...





Uzaktan bakınca acayip gelen ama gayet iyi işlenmiş şu grafik tarzı da olmasa tutulacak yanı kalmazdı oyunun.





- Sanat stili fena değil



- Komik olmayan espri anlayışı
- İyi hissettirmeyen oynanış
- Her yerden mikro-ödeme fışkırıyor
- Bağlantı sıkıntıları
- Aslında "Artılar"da olmayan her şey

4

SON KARAR

Fikir güzel, mekân güzel ama yemezler.



İNCELEME

win | ps4 | vita

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** Omega Force **DAĞITIM:** Koei Tecmo **DİJİTAL İNDİRME:** 89 TL (Steam), 179 TL (PS4), 129 TL (Vita)
YAŞ SINIRI: 13+ **DAHASI İÇİN:** koei.wikia.com/wiki/Toukiden_2



Canavar teyzenin dolar karşısında kan kaybeden yen fiyatlarına tepkisi.

TOUKIDEN 2

Açık arazide şeytan avı

EREN ERYÜREKLİ



Japon bu sene ne oyun yaptı be! Yani geçen yılın sonunda çıkan *FF XV*'i de sayarsak *Nioh*'tur, *Nier*'dir, *Gravity Rush 2*'dir, *Persona 5*'tir aklımızı aldılar resmen (*The Last Guardian* ve *Resi 7*'yi atlamışsın, ayıp etmişsin be Eren - Ö). O süpersonik oyun sağanağını azalttığımız şu günlerde bünyeler biraz daha niş tatlara kayıyor ister istemez. Niş diyorum çünkü *Toukiden 2* Japonya'da aşırı popüler olan ve Batı'da (nihayet) yavaş yavaş ana akımda kendine yer bulmaya başlayan avcılık/aksiyon türüne dâhil bir oyun. Yer buluyor kısmı da daha çok *Horizon: Zero Dawn* ve *FFXV* temelli bir sav, ama ben bir *Dragon Age: Inquisition*'dan da bu tadı aldığımı bilirim. Yani aslında çok uzak değilsiniz bu türe lakin o oyunlarda bir yan etkinlik olan dev canavar avlama *Toikiden*'in (ve bu türün ağababası *Monster Hunter*'ın) ana mevzusunu oluşturuyor. 2015 yılında çıkan ilk *Toikiden* kendine has mekanikleri ve hikâyesiyle düz bir klon olmaktan ucu ucuna yırtıyordu, gerçek kimliğine ise burada kavuşmuş. Kılıcımı kalkanımı kaptım yardırıyorum.

BURALAR ESKİDEN BOSTANDI

Bu sefer hikâye daha iyi örülmüş ve yan karakterler daha akılda kalıcı. Kendi yarattığımız karakterimiz (ki 82 çeşit saç seçeneğimiz olduğuna dikkatinizi çekerim) ilk oyunda bahsi geçen ve Oni'lerin (şeytanların) dünyaya indiği Awakening denen felaket sırasında ön saflarda savaşan bir Slayer. İşi gücü yaratık kesmek olan bu elit savaşçılardan olmamıza karşın yaratık abilerin gücü ağır basıyor ve tam nalları dikecekken açılan bir portal sayesinde Japonya'nın öbür ucunda, üstelik olayların on yıl sonrasında hafıza gidik bir şekilde buluyoruz kendimizi. Tabii takım taklavatımızı bir kenara asıp suşi işine girmiyoruz bu güzide kasabada ve ismi Proffesor olan profesörün yanında (isimlendirmeye bayıldım - Ö) köye musallat olmuş şeytanlara karşı savaşmaya başlıyoruz.

Öykü ilerledikçe alakalı alakasız herkes ekibe katılıyor ve kardeş kardeş yaratıklara dalmak gündelik rutinimize





Bu sefer kol bacağı komple koparabiliyorsunuz.



dönüşüyor. *Toukiden 2*'nin ilk farklılığı da burada kendini gösteriyor zaten. İlk oyunda sadece üssümüzden aldığımız görevlerle kısıtlı haritalarda ilerlerdik (klasik *Monster Hunter* kafasında), buradaysa yapımcılar ileri doğru bir adım atıp oyunu açık dünyaya taşıma cüretini göstermişler, üstelik o avcılık hissini de bozmamayı başararak. Misal, dünyada gezerken karşınıza rastgele görevler, boss minvalinde yaratıklar ve daha ufak çıtır çerez yaratıklar çıkabiliyor. Onları zaten ekip arkadaşlarımız gayet güzel temizlediği için biz daha çok büyük abilere bulaşmayı seçip seçmemek arasında kalıyoruz. Senaryonun zorunlu tuttuğu dövüşler haricinde dünyada serbestçe gezebiliyoruz, lakin miasma denen maddenin yoğun olduğu yerlerde fazla takılırsak acılı bir ölüm de bizi bekliyor. Bu miasma yoğunluğunu azaltmak içinse belli noktalardaki yaratıkları haklamak gerekiyor, yani yarı açık bir dünya denilebilir, tabii sağda solda bulacağınız yan görevlerden de ufak tefek ödüller geliyor ama çok uğraşmasanız da olur. Çünkü oyun zor değil o kadar. Ayrıca dünya grafiklerinin ilk oyundan biraz daha cilalı ama modern oyunların gerisinde olduğunu ekleyelim, buna sebep muhtemelen oyunun Vita versiyonunun olması. Ama her halükarda *Monster Hunter*'ı küçük ekrana hapseden 3DS'in çamurumsu grafiklerinden iyidir.

3-5 YETMEZ 20 OLSUN

Bu zorluk meselesi beni oyunun ana aktivitesi olan yaratık kesmeye getiriyor. Kullandığımız silahlar oldukça çeşitli ve ilk oyundan fazla, hepsinin kendine has komboları ve özel hareketleri mevcut. Bir de "Demon Hand" denen bir cihazımız var ki onun sayesinde hem mekânda bazı yüksek bölgelere ulaşıyor, hem de canavarların koluna bacağına hedefleyerek buralara yükselip daha etkili hasarlar verebiliyoruz (bu özelliği *Freedom Wars*'tan güzel araklamışlar bence). Tabii canavarlar da bu sırada elma armut toplamıyorlar demek isterdim sevgili okur ama topluyorlar bee! Çok fakirler yani hız ve hareket çeşitliliği açısından. Hani tamam ağır boss'sundur ama kodun mu da oturtursun değil mi? Yok, arkadaşlar bir elini savurana kadar siz zaten 4 kişi abanıp o kolu kesmiş oluyorsunuz (ki bu çok tatmin edici). Bu kolaylık oyunun ileri safhalarına kadar da devam ediyor, hatta acımaya bile başlıyorsunuz canavarlara. Ancak abiler ikişer üçer dalmaya başladığında biraz zorlanıyorsunuz ki o görevler de zaten isteğe bağlı, yoksa senaryo kısmında zorlanıp takılmak gibi bir şey pek söz konusu değil ortalama zırh ve silahlarla bile.

Benim asıl takıldığım konu yaratıkların görsel tasarımlarıyla ilgili aslında. Sözgelimi *Monster Hunter*'da bir canavarı görür görmez ayırt edebilirken burada genel olarak koyu ve çamurumsu renk paletlerinden sebep bazı yaratıklar pek ayrışamamış. Evet, aralarda gerçekten savaşması keyifli ve görsel olarak da sağlam tipler gelse de özellikle insanımsı anatomiye sahip boss'lar birbirinin kopyası gibi olmuş ki zaten 20 çeşit hayvanın var oyunda bir de bunlar birbirine benzeyince oluşan tekrar hissi beni biraz sıktı açıkçası. Halbuki aynı Japon mitolojisi yaratıklarını baz alan *Nioh*'un tasarımları çok daha incelikli farklara sahipti. Bunu not et Omega Force.

Zırh ve silahlar demişken onların da tabii kestiğiniz her yeni yaratığa göre türevleri açılıyor yeterli malzemeyi toplayabilmişseniz. Oyunun esas derinleştiği nokta Mitama denilen eski savaşçıların ruhlarını toplayıp kullanma meselesi. 3 adet Mitama takabiliyorsunuz aynı anda ve kullandığınız silaha uyan veya birbiriyle özel bağları olan şahsiyetlerden özel bonuslar kazanabiliyorsunuz. Bu arkadaşları yaratık keserek kazandığınız için senaryo bittiğinde zaten derya deniz kombinasyon yapabileceğiniz bir savaşçı galerisine sahip olunuyor, gerisiyse deneyip görmek sadece. Zevkli bir sistem olan bu mevzunun daha da geliştirilmesi hoşuma gitti, yapımcılar buraya iyi oynamışlar.

AV MEVSİMİNDE SIRADAN BİR GÜN

Toukiden'in derdi *Monster Hunter*'ın kapsayamadığı Playstation ve PC ahalisini cukkalamak ve bu alandaki eksiği fazlasıyla kapattığı söylenebilir, ilk oyuna göre yapılan geliştirmeler de gayet başarılı. Ama işte o *Monster Hunter*'ın ruhu diyebileceğim kaçıp kovalamacalı, arada dinlenmeceli ve dövüşün sonlarına doğru gerilmeceli atmosfer burada yok maalesef. Dümdüz arazide hayvan duruyor, kendince debeleniyor saldırıyor, oradan oraya amaçsızca koşuyor siz de dört kişi acımadan dalıyorsunuz işte. Ha tek kişi de gidilebilir opsiyonel veya multiplayer görevlere, oralarda biraz daha zorlanırsınız belki ama bahsettiğim o ruhsuzluk ve düzlük oyundan uzun süre eğlenmekten alıkoydu beni. Ama 3DS'im yok ve avcılık oyunu oynamak istiyorum diyorsanız da şu an bulabileceğiniz en iyi seçenek kendisi.





Ara sahneler göz okşuyor.

BU SiLAH SENiN!

Oyundaki her silahın kendine has bir oynanışı var, hem kullanımları çok keyifli hem de Slayer'ınıza güçlü bir avantaj sağlıyorlar.

SWORD
Bildiğimiz katana. Orta şiddetteki vuruşları güçlü vuruşlarla kombo yapıldığında epey uzun seriler yakalayıp kallavi hasar vermeniz mümkün. Mesafeyi rahat koruyorsunuz ve özel hareketinin az stamina yemesi de bir avantaj. Hızlı vur kaçlar için de ideal bir silah. Şarjlı vuruşlardaki isabet oranı da bir hayli yüksek.

KNIVES
Aradığınız hız ise adresiniz burası. Çift hançer kullanırken evet mesafeniz düşüyor fakat hız manyağı kombolar ile rakipler ne olduğunu anlamadan ortamın da canına okuyorsunuz. Havaya zıplayıp bir süre orada da savaşabilmek ulaşması zor parçaları kesmek için uygun.

GAUNTLETS
Canınız mı sıkıldı, bir şeyleri yumruklamak mı istiyorsunuz? Bu iki dev eldiveni takın ve keyfinize bakın. Staminanız bitene kadar rakibi tokatladığınız özel hareketi tam bir stres atma yöntemiyken, silahın yumruklarınızı kalkan yapabilen bir modu da var.

RIFLE
Toukiden Kiwami'le birlikte oyuna katılan tüfenk, düşmanları uzaktan haklamak isteyenler için tam bir dps canavarı. Attığınız bombalar ve özel cephaneleriniz sayesinde rakibi muşmulaya döndürmek mümkün. Daha çok destek görevi üstleniyor bu silahın kullanıcısı.

SWORD & SHIELD
İlk oyunda nedense bulunmayan kılıç kalkan ikilisi yeni oyunculara dengeli bir oynanış sunarken, tecrübeli tayfanın da ofansif ihtiyaçlarını karşılıyor. Bu silahı kullanırken dayak yerseniz bir güç barı yükseliyor ve bu da defansınızı kuvvetlendirmeye yarıyor.



- Alternatif bir Japonya kurgusunda geçen başarılı hikâye
- Akılda kalıcı ve saçmalamayan yan karakterler
- Açık dünya mekanikleri oyunun yapısına iyi yedirilmiş
- Stabil framerate ve performans
- Gece gündüz döngüsü görsel olarak etkileyici
- Zırh ve silah çeşitliliği tatmin edici



- Müzikler halen sıkıcı (arkaya kendi müziğinizi açın, daha eğlenceli olur)
- Yaratık tasarımları banal ve birbirine çok benzemiş
- PC'de klavye-fare ile oynamak imkânsız, kol şart
- Arayüz direkt Vita için yapılmış, PC'de çirkin duruyor
- Haritanın büyük kısmı ileride çıkması muhtemel genişletilmiş versiyona saklanmış
- Düşük zorluk seviyesi (yine bu da geniş versiyonda geleceklerden)
- Oni'lerin hareket setleri çok yavan ve özelliksiz
- Haritada yön bulmak bazen zorluyor
- Konsolda pahalı

6+

SON KARAR

İlk oyunun üzerine koyduklarıyla iyi bir devam oyunu olmuş. Ama halen biraz ruhsuz bir klon olduğunu da es geçemeyeceğim.

TÜR: Macera YAPIM / DAĞITIM: Double Fine DİJİTAL İNDİRME: 24 TL (Steam), 45 TL (PSN) YAŞ SINIRI: 16+ DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-115-ftr





Emmet'in kolunda Galaktik İmparatorluk dövmesi var ve seslendiren de Mark Hamill.

FULL THROTTLE REMASTERED



Bir adam motorun üzerine ancak bu kadar yakışır

ESER GÜVEN

Ben var ya, bu *Full Throttle*'ı bugüne kadar abartısız en az 10 kere oynamışımdır. Genelde bir iki senede bir sevdiğim LucasArts klasiklerini bir kez daha elden geçiririm ve fikrime göre değeri pek de anlaşılamamış *Full Throttle* da favorilerimden. Artık sizin de "aman o eski oyun, ne öyle ücüş cücüş pikselli" falan gibi bahaneleriniz kalmadı çünkü *Full Throttle Remastered* bu farklı ve kült deneyimi yenilenmiş grafikler ve müzikler eşliğinde kapınıza getiriyor. Overlokçu ayağınıza geldi, daha ne istiyorsunuz?

BEN, MO'YU SEVİYOR

Full Throttle'ı bilen ve sevenleri hemen bir kenara ayırmak istiyorum; siz zaten bu yeni versiyonu kesinlikle kaçırmayın ve anılar arasında müthiş bir yolculuğa çıkıverin. Nelerin değiştiğine sizin için az sonra değinirim. Ama öncelikli hedefim aranızda bu cevheri daha önce oynamamış olanlar. Evet sen. Evet evet, sen. Sana söylüyorum. Gel hadi birlikte 2040 yılına gidelim. Bu öyle bir gelecek ki bir yandan teknoloji oldukça gelişmiş, araçlar hoverboard gibi yerden yüksekte gidiyor; ama diğer yandan da *Mad Max* gibi çöller, hurdalıklar falan bir arada. Bu hengâme içinde biz Ben isimli bir motorcuyu oynuyoruz; Polecats isimli motorcu çetesinin lideriyiz ve işlemediğimiz bir cinayet üzerimize yıkılınca hem ismimizi temize çıkarmaya, hem de oyunun sürprizlerini bozmamak adına altyapısı hakkında pek detay veremeyeceğim Corvey Motors'un yanlış ellere düşmemesine çalışıyoruz.

Full Throttle yetişkin temalı bir oyun. İçinde motorcu kavgaları da var, ölenler de. Ama işte oyunun karanlık temasının altında bile o klasik LucasArts esprileri ve güzellikleriyle karşılaşmak mümkün. Mesela Ben'in bir yerde "I'm selling this fine leather jackets" diyerek *Monkey Island* göndermesi yapışı, Mo ile konuşurken çapkın çapkın sırıtışı, kaşının gözünün oynayışı gibi detaylar acayip tatlı. Seslendirmeler zaten dört dörtlük ki canımız Luke Skywalker'ımız büyük usta **Mark Hamill** bu oyunda başta Adrian Ripburger olmak üzere üç karaktere hayat vermiş. Müzikler desen zaten hard rock ziyafeti, motor üzerindeyken arka planda çalan şarkılar tamamen gaza getiriyor insanı.

ŞAHSINA MÜNHASIR BİR MACERA OYUNU

Full Throttle'ın bulmacalarının büyük çoğunluğu mantığa dayalı ama bu size oyunun kolay olduğunu düşündürmesin. Aksine, bu oyunda **Tim Schafer**'ın kullanmış olduğu alışılmışın dışındaki mekanikler; özellikle de oyunun tam ortasındaki motor dövüşleri sekansı ne yapacağını bilemeyen oyunculara saç baş yolduracak düzeyde. Ben şahsen orijinal oyunda da bu kısmın pek başarılı olduğunu düşünmezdim, *Remastered*'da da daha anlaşılır ve verimli hale getirmek adına herhangi bir değişiklik yapılmadığını görünce şaşırdım. Bakın diyorum ya en az 10 kere oynadım diye. Yine de iki yerde ciddi anlamda takıldım hafızam beni yanılttığı için. Yani eski oyunu oynamış bir oyuncu bu oyunu 3 saatte bitirecekse, yeni oyuncular buna bir o kadar süre daha eklesin diyorum.

Oyun sırasında F1'e basarak eski grafik ve seslere geçiş yapabiliyoruz. Oyun boyunca parmağım o tuşun üzerinden kalkmadı desem yeridir. Sahnelerin bu kadar aslında sadık olarak güzelleştirilmiş olması inanılmaz bir şey, eskiden yarım yamalak görünen detayları görebilmek, 4:3 ekrandan geniş ekrana geçiş yapmak oyuna acayip bir hava kazandırmış. Ayrıca özellikle de ses ve müziklerdeki değişime inanamayacaksınız, tüm sesler kulağa o kadar net geliyor ki! Shift tuşuna basarak ekrandaki ilgi çekici nesneleri görebiliyoruz ama bunu kullanmanızı tavsiye etmiyorum, ne de olsa siz buna ihtiyaç duymayacak kadar iyi bir macera oyuncusunuz, zevki kaçmasın. Oyunu bitirdiğinizde konsept çizimlere bakmayı da sakın unutmayın; burada oyunun ana karakterlerinin gelişim süreci, *Full Throttle* fontunun detayları gibi pek çok eğlenceli görsel sizi bekliyor olacak.

Full Throttle Remastered iki hedefine de ulaşmış diyebilirim. Öncelikle bu eğlenceli motorcu çetesiyle tanışmamış oyuncular için oynaması rahat, albenisi yüksek bir oyun sunmuş. Buna ek olarak benim gibi orijinal oyunu oynayanlara bu klasiği tekrar ziyaret etmek için bir sebep vermiş ve bu esnada ağzımızı açık bırakmayı başarmış. Bence Ben ve çetesiyle yollara düşmek için başka bir sebep aramanıza gerek yok.



- Eski grafiklerden yeni grafiklere geçiş inanılmaz başarılı olmuş
- Yenilenen ses ve müzikler kendini belli ediyor
- Bulmacaların denge zorluğu gayet iyi
- Konsept galerisi ile zamanda yolculuğa çıkarıyor
- Bir oyun hiç mi yaşlanmaz?

- Motorlu dövüş sahneleri eskisi gibi hantal
- Birkaç yerde ufak tefek hatalar mevcut

8+

SON KARAR

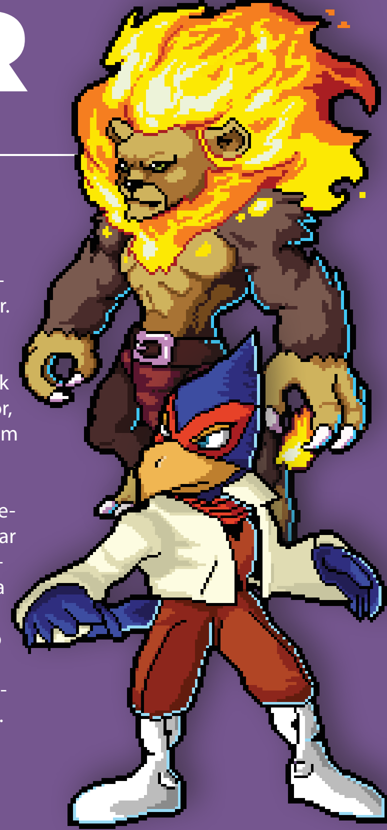
Artık böyle oyunlar yapılmıyor azizim. Full Throttle'ın neden kült bir macera oyunu olduğunu anlamak için bundan iyi bir fırsat olamazdı.

TÜR: Dövüş **YAPIM:** Dan Fornace **DAĞITIM:** Dan Fornace **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** www.rivalsofaether.com

RIVALS OF AETHER

Ateş, su, hava, dayak!

MERVE AKMAN



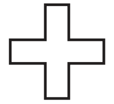
Birbirimizi kandırmayalım, her insanın şiddete bir miktar eğilimi vardır. Ancak ben oyun oynayan insanların gerçek hayatta daha sakin olduğunu düşünürüm çünkü bütün şiddet ve öfke ihtiyacımızı rahatlıkla gideriyoruz zaten.

Böyle bir giriş yapmamın sebebi bu ay, bütün öfkemi boşaltmama (ve yeniden öfkelenmeme) yardımcı olan bu güzide iki boyutlu dövüş oyununu inceliyor olmam. Neden güzide derseniz de açıklayayım: Çocukluğumdan beri hastası olduğum iki şeyi bir araya getirmiş bu oyun: Dövüş ve elementler. Nedendir bilinmez, bir zaafım var dört elemente, özellikle toprağa. Rivals of Aether'da ise her elemente iki karakter düşecek şekilde sekiz karakter var (ikisini oyunda kazandığınız parayla daha sonra açıyorsunuz) ve bütün karakterlerde ait oldukları elementin özelliklerini görmek mümkün; örneğin hava elementinden bir karakterin daha hızlı hareket etmek için bir yeteneği var. Oynadığım kadarıyla çok bir denge sıkıntısı da yok karakterler arasında. Önemli olan, hoşunuza giden oynayış tarzını belirlemek ve seçtiğiniz karakterin neleri nasıl yapabildiğini öğrenmek. Benim seçtiğim arkadaş bir hayli ağır, böyle kayalar falan fırlatan bir ağabeyimiz. Normalde tercih etmeyeceğim özellikler ancak kendisi Avatar çizgi dizisinden Toph'u anımsatıyor bana, o yüzden de ilk görüşte aşk diyebiliriz yaşadığım şeye.

Şimdi bunu bağımsız yapımcı diye öyle minnoş, hemen bitiriverilecek bir şey sanmayın. Detaylı mekanikleri, çeşitli tek ve çok oyunculu seçenekleri, karakter özelleştirmesi gibi şirinliklerle aklınızı başınızdan alabilir ve başından kalkamayabilirsiniz. Kalkamayabilirsiniz diyorum çünkü kalkma ihtimaliniz de var, özellikle klavyeyle oynuyorsanız (oynamayın klavyeyle falan). Daha eğitim kısmını oynarken anlıyorsunuz başınıza gelecekleri, çok ayrıntılı ve cinnete sürükleyen bir eğitim bölümü var. Güç bela onu tamamlasanız da kurtuluş yok çünkü hikâye kısmı beni esas delirten yeri oldu zaten. Oyuna oradan başladım ve NPC karakterler "ya bu yeni başlamıştır, çok üstüne varmayalım" demiyorlar. Ama hikâyeyi tamamlamanız durumunda altı karakteri deneyimlemiş oluyorsunuz, bu kişisel gelişiminiz için önemli bir adım. Biliyorum şimdi bazıları var, adları lazım değil, ne eğitim ne hikâye oynamadan direkt çevrimiçi modlara dalacaklar, onlara buradan tavsiyem: Yapmayın. "Tuşlara basayım da Allah ne verdiyse yaparız bir şeyler" kafası burada çok yemiyor. Ha götürür bir süre, o ayrı, dövüş sonuçta ama bir yere kadar. Hem ustalaşmak istediğiniz karakteri seçmek hem de düşmanınızı tanımak için hikâye kısmı bence şart diyor ve geçiyorum.

Çevrimiçi konusuna gelirsek öncelikle bu söylediklerimin kısıtlı tecrübeme dayandığını not edeceğim. İnternetim bu ara kötü dostlar. Dayak yiyip yiyip "Lag vardı!" diye ağlayan o şahıs benim maalesef. Fakat gördüğüm kadarıyla dövecek eleman bulmak pek sıkıntı olmuyor, oyun taze olduğu ve öyle sanıyorum ki reklamı güzel yapıldığı için ben çok beklemedim. Dümdüz solo modunu oynadım ama 2'ye 2 ve dereceli seçenekleri de var, şu sıkıntılar bir geçsin de dereceliye başlayacağım. Bunu özellikle nadiren de olsa hâlâ karşılaştığım "Kızlar oyunları beceremiyor ehuehu"cuları çağırıp dövmek için yapacağım, hani şu günlük hayatta atamadığımız öfkemizi atma meselesi vardı ya. Şart o.

Siz ister tek ister arkadaşlarınızla veya elâlemle oynayın, keyif alacağınızı düşündüğüm bir oyun *Rivals of Aether*. Dayakseverlerin kütüphanesinde bulunmalı bence. Böyle biraz o eski *Street Fighter*'ların kekremsi tadı, kendine özgü element sistemi, adam pataklamanın o özlediğim keyfi derken ben biraz bağımlısı oluyor gibiyim kendisinin. Fakat klavye konusunda şaka yapmıyordum, klavyeyle dövüş oynanmaz zaten, ben n'apıyorum yahu? Dediğimi yapın da yaptığımı yapmayın siz.



- Kendine has bir oyun
- Boyu küçük ama detayları büyük



- Biraz zor diyelim

7

SON KARAR

Dayak atarken dört elementi de kullanayım diyorsanız dört dörtlük oyun.



İşte, biraz uğraştıran eğitim kısımlarından biri bu. Detaya bakınız.





TÜR: RYO · YAPIM: Black Isle, Beamdog · DAĞITIM: Beamdog · DİJİTAL İNDİRME: 31 TL (Steam) · DAHASI İÇİN: torment.wikia.com



Nice varlığın cevaplamaya çalışırken can verdiği o malum soru. Sizin yanıtınız ne olacak?



Aradığınız cevapların bir kısmını bu sütundan alacaksınız. Ancak unutmayın: Her bilginin bir bedeli vardır. O bedeli ödemeye hazır mısınız?



PLANESCAPE TORMENT ENHANCED EDITION

Sigil'e tekrar hoş geldin şef!

CAN ARABACI

"Üç düşmanla karşılaşacaksın; ancak hiçbiri senin tüm görkemine sahip halinden daha tehlikeli değil. Kötünün, iyinin ve nötrlüğün hayat bulmuş ve düzlemlerin yasalarıyla çarpıtılmış tonlarını taşıyorlar.

Hüzün ve pişmanlıklardan örülmüş, gölgelerin kendisini bile delirten bir hapishaneye geleceksin. Oradayken korkunç bir fedakârlık yapmanı isteyecekler, sevgilim. Meseleyi sonlandırmak için seni hayatta tutan şeyi yok etmen ve artık ölümsüz olmaman gerekecek.

Ölmen gerektiğini biliyorum... Hâlâ mümkünken ölmelisin. Başladığın yere dönmelisin, sevgilim. Bu yaşam sana göre değil; senden alınmış olanı bulmalı ve her şeyin ötesine, ölülerin diyarına gitmelisin."

Her bireyin kendine has bir hikâyesi vardır. Arada yaşananlar bizi biz yapan detaylar olsa da herkesin başlangıcı ve sonu aynıdır: Doğarsın, seni sen yapan bir hayat yaşarsın ve en nihayetinde ölürsün. Benim hikâyem tam aksine ölümle başlıyor; beni ben yapan detaylarsa önceki hayatlarımın zihnimde bıraktığı silik izlerden ibaret. En garibiyse herkes için yolun sonu olan ölüm, benim adımı bir türlü Ölüler Defteri'ne yazmaya niyetli değilmiş gibi duruyor.

Gözlerimi bir morgda soğuk, taş bir masanın üzerinde açtığımdan beri olanlara bir anlam vermeye çalışıyorum. Şu an için yegâne dostlarım havada uçan bir kurukafa ve morgdan kaçarken bana yukarıya da karaladığım kehanette bulunan bir hayaletten ibaret. Garip. Morte hayaleti görmediğini iddia ediyor; hayaletse benim onun kayıp aşkı olduğumu.

Sigil'in kendisi kadar garip ve gizemli bir maceranın içine düştüğümü hissediyorum. **Deionarra**'nın kehaneti beni nerelere götürecek bilmesem de, bunun unutulmaz bir hikâye olacağını hissedebiliyorum.

BİR AYAĞI MEZARDA, DİĞERİYSE CEHENNEMDE

Aşağı yukarı 26 yıldır oyunlarla iç içeyim. Bu 26 yıl boyunca sayısız dünya gördüm; yüzlerce karakterin bedenine büründüm ve muhtemelen milyonlarca düşmanı yenilgiye uğrattım. Savaşlar kazandım; dostlar kaybettim. Ama bunca zamandır oynadığım bütün o oyunlar arasında tek bir tanesinin vurduğu mührü başka hiçbir oyun vuramadı bana. Ağlayan bir kadının çehresini andıran o mühür *Planescape: Torment*'e aitti. O yüzden heyecanımı mazur görün lütfen.

Artık parlak grafiklerin ve görselliğin öne çıkıp hüküm sürdüğü topraklarda görmeye alışık olmadığımız türden bir macera *Torment*'inkisi. Peki neden bu kadar farklı? 18 senedir çıkan binlerce müthiş oyun niye tahtından edemedi bu zamana kadar İsimsiz Olan'ı? Bunun sebebi muhtemelen *Torment*'in klişe kalıplarını yıkan, garip ancak bir o kadar da emsalsiz bir oyun olmasında yatıyor. Diğer bütün RYO'larda

BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ?

PST'nin hikâyesinde önemli bir yer tutan Ravel Puzzlewell'in kişilik yansımalarının başka Infinity Engine oyunlarına da sıçramış olduğunu biliyor muydunuz? Chris Avellone'un 2007 yılında yaptığı bir röportajda açıkladığına göre Icewind Dale'in Heart of Winter eklentisindeki Gloomfrost Kâhini ve Icewind Dale II'de Targos'taki kedili kör teyze bizzat Ravel'ın başka düzlemlere sıçramış parçalarından ikisi. Ravel'ın bu yansımalarının ortak noktası yaşlı kadın formunda ve genellikle bozuk bir görüşe sahip olmaları ve düzlemlerle ilgili rüyalar görmeleriymiş.



İNANÇ HER ŞEYDİR. BİR YALANI ÇOK FAZLA SÖYLERSENİZ O ARTIK YALAN OLMAKTAN ÇIKAR.

elfler, ateş topu atan büyücüler, zırhlı şövalyeler varken *Torment*'in yanınıza verdiği ilk yol arkadaşı havada süzülen bir kurukafa oluyor mesela. Hem de ne kurukafa... **Morte** adındaki bu geveze arkadaşın bir benzeri bugün bile yok hâlâ. Tek silahı düşmanın ilgisini kendi üzerine çekmek için savurduğu küfürler ve dişleri olan bu kurukafaya normal bir silah vermeye kalktığınızda *"Tabii canım, KOLLARIMLA savururum artık o balyozu"* diye size laf sokmasıyla, gördüğü dişi zombilere *"HEY ŞEF!* GÖRDÜN MÜ BAK, GÖZLERİNİ BENDEN ALAMADI" diye heyecan yapmasıyla *Torment*'i farklı yapan şeylerin çok güzel bir örneği aslında. Sadece Morte de değil, Succubus denince aklınıza ilk gelen şey karşısındakini güzelliğiyle baştan çıkartıp aklını başından alan ve cinselliğiyle öne çıkan iblislerdir, değil mi? Eğer öyleyse henüz **Fall-From-Grace**'le tanışmamışsınız demektir. Kendisi genelev işleten bir Succubus ancak klişeleri yıkan kısmı bunun entelektüeller için zihnen hizmet verilen bir genelev olmasında yatıyor.

Genellikle RYO'larda aklınıza kazınan karakterler yanınıza aldıklarınızdır. Hatta BioWare trendini takip edecek olursanız yanınızdaki karakterlerle ilişki yaşamak çoğu zaman oyuncuya bir "amaç" olarak sunulur. *Torment*'te değil. *Torment* öyle bir oyun ki, hikâye boyunca sadece karşınıza birkaç kere çıkmış bir hayalete karşı duyduğunuz suçluluk duygusu, sizi oyun boyunca yakınlaşabileceğiniz diğer tüm karakterlerden uzak durmaya itebilir. Çünkü *Planescape: Torment*'in ördüğü görünmez bağlar, gerçekten de eşine benzerine çok az rastlanan türden ve fazlasıyla kişisel. Onu diğer oyunlardan ayıran belki de en önemli özellik de bu zaten.

SENİN DÜŞMANIN ZAMAN DEĞİL, SONSUZLUK...

Karakterleri ve hikâyesinin zamansız olduğunu bir kez daha kanıtlayan *Torment*'i özgün kılan bir diğer yan ise "Planescape"'in kendisi tabii. Alabildiğine garip, merak duygusunun genellikle kediyi öldürmeyip ödüllendirdiği bu evrende her şeyin mümkün olması oyunun kendisini de ilginç kılıyor. Hiç yoktan karşınıza çıkabileceklere birkaç örnek vereyim: Alfabedeki "O" harfiyle felsefi tartışmalara girip aydınlanabilir, eğer karşılaştığınız herkesi adınızın **"Adahn"** olduğuna inandırırsanız bir noktada gerçekten Adahn adında bir varlığın doğmasına sebep verebilir ve sadece biraz mantık aşılayarak adalet hırsıyla yanıp tutuştuğu için ölmeyi reddeden bir zırhı çökertebilirsiniz bu evrende.

Şu ana kadar anlattıklarım size farklı ve ilgi çekici geldiyse, eğer düşündüren ve gözlerinize değil de hissettiklerinize hitap eden, ruhunuza dokunan oyunları oynamayı seviyorsanız 18 senelik bir efsaneye tanıklık etmemek için sahiden de bahaneniz kalmadı. Beamdog, *Planescape: Torment*'in özünü korurken çok ihtiyaç duyulan ve modlarla gelmeyen bazı ufak dokunuşlarda bulunmuş *Enhanced Edition*'ı yaparken ve inanın, oyunun tek ihtiyacı olan da o ufak dokunuşlardı zaten; daha fazlası değil. Size kalan tek şey oyunu açıp arkanıza yaslandıktan sonra ölümlülüğünün peşinde olan bir adamın hikâyesine eşlik etmek. Tabii bir de **Ravel**'ın Sigil'e haykırdığı o malum soruya cevap vermek:

"Bir insanın doğasını ne değiştirebilir?"

ŞEF'İN TAVSİYESİ

RYO'ları oynamanın tek bir doğru yolu olmasa da Planescape: Torment'i daha önce oynamış olan kime soracak olsanız size oyunun gizemlerini ve hikâyesini tam olarak çözmek için bazı özelliklere ekstra yönelmenizi tavsiye edeceklerdir. Ben kendi Nameless One'ımda şu şekilde bir başlangıç yaptım: STR – 9, WIS – 18, CON – 9, CHA – 14, DEX – 11, INT – 14. Bu dağılıma göre oyunda seviye atladıkça ya da diyaloglar aracılığıyla puan kazandıkça genel amacınız da Wisdom'ı 25, Intellect'i 18, Charisma'yı 20 ve kalan puanlarla da Constitution'ınızı sizi dirençli kılacak bir seviyeye çıkartmak olmalı. Bu şekilde mümkün olduğunca çok anıyı hatırlayabilecek ve gayet güçlü büyülerle karşınıza çıkacak herkesi süpürebileceksiniz.

Taş tablet deyip geçmeyin. Bu tabletteki gizemleri çözmenin getirisi tahminlerinizin çok ötesinde olacak.



NE KADAR "ENHANCED"?

Planescape: Torment RYO toplulukları için çok kutsal sayılan bir oyun olunca, o oyunun koduna yapacağınız en ufak değişiklik bile büyük bir infiale sebep olabilecek seviyeye çıkıyor doğal olarak. Ne mutlu ki Beamdog bunun farkında, mümkün olduğunca orijinaline yakın bir tecrübe sağlamak için projenin başına Torment'in eski baş tasarımcısı Chris Avellone'u getirmişler. Menüdeki "Altered Senses" kısmından oyunu orijinaline ne kadar yakın oynamak istediğinizi seçebilmenin yanında Avellone'un bu konudaki kısa bir mesajını da okumanız mümkün. Avellone oyunun hikâyesine yazım yanlışlarını düzeltmek dışında dokunmamış; yapılan değişikliklerin neredeyse tamamı da oyunun güncel sistemlere uyarlanması, modernize edilmiş yeni bir arayüz (ki hakikaten çok daha iyi olmuş) ve oynanış iyileştirmelerinden ibaret. Kısacası modernize ederken oyunun özüne dokunmamayı tercih ederek müthiş doğru bir karar almışlar.



- Oyun modernize edilirken özüne hiç dokunulmamış
- 4K desteği ve geniş görüş açısı seçenekleri
- Aynı Nameless One gibi zamana karşı aşınmadan durmayı başarıyor

- Dövüş kısımları günümüz oyuncularına pek de çekici gelmeyebilir.

9+

SON KARAR

Okuduğunuzun bir incelemeden çok bir aşk mektubu olduğunu fark etmişsinizdir. Hâlâ oynamadıysanız artık bahaneniz kalmadı.





Entelektüel zevklerin tatmin edildiği genelev hâlâ bir oyunda ziyaret edilebilecek en orijinal yerler arasında.



TÜR: Kart / Strateji YAPIM: Dire Wolf Digital DAĞITIM: Bethesda DİJİTAL İNDİRME: Ücretsiz YAŞ SINIRI: 12+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-115-legends

THE ELDER SCROLLS LEGENDS

Kadim kartların savaşı

NOYAN AKATLI

Oyun ana türleri arasından en az ilgimi çekenlerden kart oyunlarının geçen ay, nispeten sessiz sedasız çıkan yeni üyesi *The Elder Scrolls: Legends* bu sayfanın konuğu olacak. Meşhur serinin üçüncü halkası olan *Morrowind*'den *The Elder Scrolls Online*'a kadar yüzlerce saat macera peşinde koştuğum bu "kılıç - büyü - entrika" dünyasında kartların çatışması bakalım ne kadar sürükleyici olmuş.

IMPERIAL'LI, KHAJID'Lİ HEARTHSTONE

...diyerek üç sözcükle de özetleyebilirdim. Her iki yapımı da deneyen oyuncu topluluğu arasında da epeyce hâkim bir görüş bu zaten. Bazı Bethesda yöneticilerinin "Blizzard firması *Warcraft* evrenini kart oyununa dönüştürüp kalabalık bir grubun ilgisini çekebildiyse biz de aynısını veya benzerini *The Elder Scrolls* için yapabiliriz" diye düşündüklerini tahmin etmek mümkün.

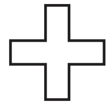
The Elder Scrolls serisine yabancı olmayanlar için çekici sayılabilecek bir senaryo kurgusuna sahibiz, bu iyi haber tabii. Kazandıkça ve mini bölümleri geçtikçe yeni kartlar açılıyor, farklı birkaç kart destesi edinebiliyoruz. Bu kısım önemli, çünkü kaybettiğim bölümleri farklı destelerle denediğimde çok zorlanmadan kazandım her seferinde. *The Elder Scrolls* dünyasındaki çeviklik, dayanıklılık, kas gücü (agility, endurance, strength) gibi temel güçler kartlarımızda ve destelerimizde de var ve oynanışı değişik yönlerden etkiliyorlar.

Oynanışı etkileyip fazla saldırgan hamleler yapmakta tereddüt etmemizi sağlayan bir özelliğe geleyim, toplam 30 can puanından beşer beşer düştükçe bir rune kaybediliyor. Kaybediliyor derken desteden rastgele bir kart çekip mücadelenin gidişatını değiştirme olanağı ortaya çıkıyor işin aslı. Hele o rastgele çekilen kartın "Prophecy" sıfatı varsa, oynama sıranızı beklemeden kartı yerleştirebiliyor veya güçlü özelliğinden yararlanabiliyorsunuz, orta seviye bir "Drain" (karşıya birkaç puanlık hasar verip sizi o kadar puanlık iyileştirme) beklenmedik bir anda gidişatı değiştirebiliyor. Ayrıca, hikâye görevlerinin yapısına göre kartların yerleştirildiği sahanın bir veya her iki tarafında değişik özellikler olabiliyor. Gölgelere gizlenme, rastgele bir silahla güçlenme, rüzgâr ile karşı tarafa geçme gibi.

Günlük görevler var; hikâye modunda bir bölümü tamamla, rakibin on beş yaratığını yok et gibi çok zor ve karmaşık olmayan hedefleri tamamladıkça oyun içi para kazanıyorsunuz. Seviye atlama ve görev tamamlama ödülleri arasında, *The Elder Scrolls*'ta büyü yaratma ve eşya efsunlamada kullandığımız "soul gem"ler kazanılıyor, bunlarla güçlerini belirleyebileceğimiz kartlar yaratabiliyoruz, yapıya çeşit katan bir özellik olmuş bence.

Sözün kısası, bende olumlu izlenimler bırakmayı başardı *The Elder Scrolls: Legends*. *Magic The Gathering* ve *Hearthstone* benzeri kart stratejisi türüne meraklı kitleye doğrudan hitap ettiği çok açık. Oynaması ücretsiz olduğu için en azından birkaç aylığına belli sayıda oyuncuyu kendisine çekeceğini şimdiden tahmin etmek çok zor değil. Kontrollerinin uygunluğuyla mobil sürümü de belli bir başarıyı yakalayabilir. Kart stratejisi türünü seviyorsanız uygun bir zamanınızda indirip bir bakın derim.





- The Elder Scrolls dünyası iyi aktarılmış
- Hikâye modu keyifli



- Yeni hikâye DLC'si pahalı
- Şans faktörü bazen fazla ön plana çıkabiliyor



7

SON KARAR

Ücretli içerik ve ekstra ödülleri abartmazsa, The Elder Scrolls atmosferiyle başarılı olabilecek bir kart stratejisi.

BETHESDA LAUNCHER

Bu minik launcher programını yüklemek gerek öncelikle. Bağlantı sorunu ve teknik hatalarla karşılaşmadığımı söyleyebilirim. Oyun içi mağazasında satılan hikâye ek paketi "The Fall of the Dark Brotherhood"'un fiyatı 20 euro, pahalı tabii. Kart paketleri de 3 ile 70 euro arası. Oyun içi parayla da kart paketlerini alabiliyorsunuz neyse ki. Bethesda launcher'da yer alan bir diğer oyunsa mobilden geçtiğimiz ay PC'e gelen, geçen yılın sürpriz yapımı Fallout Shelter. Bağımlılık potansiyeli yüksek bir ücretsiz oyun, bir göz atabilirsiniz, Steam'de de mevcut.

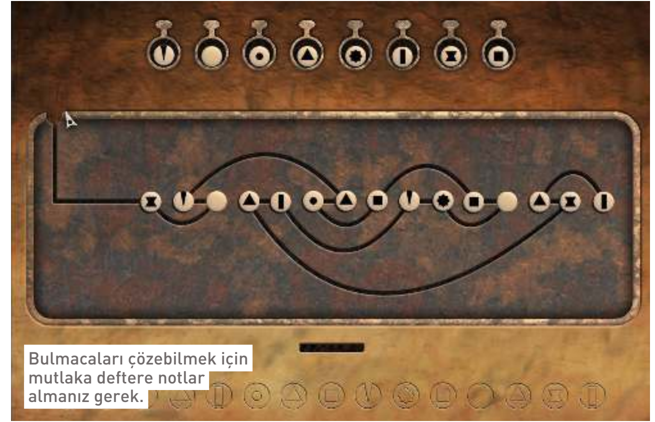


Oyun ortasındaki tercihler önemli.



TÜR: Mecara **YAPIM:** ZAR 21 **DAĞITIM:** Daedalic Entertainment **DİJİTAL İNDİRME:** 15 TL (Playstore, Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-115-leaves





Bulmacaları çözebilmek için mutlaka deftere notlar almanız gerek.

LEAVES THE JOURNEY & THE RETURN

Ben bir ağaçmeyveciğiyim, yapraklarını kaybetmiş

ESER GÜVEN

Aslında biliyor musunuz oyunun ismi *The Journey & The Return* değil. Bu ikisi farklı oyunlar: Yani ilk oyun *Leaves: The Journey*, ikinci oyun ise *Leaves: The Return*. Her ikisi de aynı temeli ve aynı hikâyeyi konu alıyorlar. Hatta ikisinin çıkış tarihleri arasında yalnızca 1 hafta var. Böyle de bir ilginçlikler silsilesi *Leaves*. İki oyuncuğu da ayrı ayrı incelemek yerine tek potada eritivereceğiz şimdi.

Bunu daha önce de söylemişimdir; ben *Machinarium*, *Samorost*, *Gomo* gibi macera oyunlarını çok seviyorum. İçinde sözlü diyalog olmayan, oyuncuya hikâyeyi ya resimler, ya ekranda etkileşime girdiği nesneler aracılığıyla anlatan bu yapımlar artık macera oyunlarının bir alt türü oldular. *Leaves* de ustalarının açtığı yoldan gitmeye çalışıyor ve ilk oyunda bunu becerecek gibi de oluyor. Peki ya sonrası?

KORKMAYIN MEYVECİKLER, YAPRAKLARINIZ GÜVENDE

Leaves'te güya amacımız Ağaçmeyvecikleri denilen yaratıkçıkların evi olan ağaçlarından uçuşan bütün yaprakları toplayıp ağaca geri getirmek. Bu çok da kolay bir iş değil çünkü bu yapraklar oyun dünyası olan Mononino'nun çeşitli yerlerine dağılmışlar ve tümünü de bulmak için onlarca bulmaca çözmek gerekiyor. Bu bulmacalar hep zekâ bulmacaları şeklinde; bazılarında yapboz tamamlıyor, bazılarında şekil ve renk kombinasyonlarıyla oynuyor, şifre çözüyor, rakamları sıraya sokmaya çalışıyoruz. Aralarında başka oyunlardan tanıdık gelebilecek olanlar da var, ilk defa bu oyunda göreceklerimiz de. Bir ekranda bulduğumuz görsel ipucu, başka bir ekranda karşılaştığımız bulmacanın çözümü için hayati önem taşıyor mesela. Bir de bu bulmacaları çözebilmek için bol bol not almak gerekiyor, çünkü bazı şeyleri akılda tutmak mümkün değil.

Oyunun grafiksel yapısı çok hoş. Etraf birbirinden tuhaf yaratıklarla dolu aslında ama bunları çıplak gözle göremiyorsunuz. Oyunda azıcık ilerleyince bir büyüteç sahibi oluyoruz ve bu büyüteç sayesinde bazı ekranlarda Mononino'da yaşayan birbirinden sevimli tipleri görebiliyorsunuz. Bunların oyuna herhangi bir etkisi yok ama yine de o dünyaya canlılık katıyorlar.

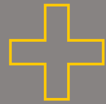
Oyun gayet kullanışlı bir haritaya da sahip ve bu sayede hangi ekranlarda yaprak var rahatça görebiliyoruz. Son bir yaprak kalınca oyunun tüm ekranlarını bir kez daha ziyaret etmemizi gerektiren ilginç bir bulmacayı çözüyoruz ve topladığımız yaprakları oyunun başındaki ağaca götürüyoruz. Ağaçmeyvecikleri bir kez daha evlerine kavuşurken büyüteçle görebildiğimiz yaratıklar da ekrana doluşuyorlar. Bu son sahnesi çok sevimli oyunun :) Öyle pek uzun değil, ama gayet keyifli bir oyun *Leaves: The Journey*.

THE RETURN GELİYOR AMA GELMESE MİYDİ ACABA?

Ve ardından *Leaves: The Return* geliyor. Konu yine aynı, Ağaçmeyveciklerinin yaprakları bir kez daha uçuşuyor ama bu sefer Mononino'nun farklı bölgelerindeyiz. Bulmaca yapısı ilk oyunun neredeyse aynısı, sadece işin içine farklı cins bulmacalar da giriyor. Bir de geçen sefer sonradan aldığımız büyüteç bu sefer baştan beri elimizde ve bu sayede o tuhaf yaratıkları daha en baştan beri görmeye başlayabiliyoruz. Ama işte hepsi bu kadar. *Journey*'in üzerine herhangi bir şey katmıyor *Return*. Hatta bulmaca kalitesi olarak ilk oyundakilerden daha sıkıcı ve daha kolay olduklarını söyleyebilirim. Daha bir paragraf önce bahsettiğim, son yaprak öncesi tüm haritayı dolaşmamızı gerektiren bulmacanın bile bire bir aynısı var ve böyle olunca da orijinallikten bahsetmek mümkün olmuyor.

Journey'i 4, *Return*'ü ise 2 saatte bitirdim. *Journey*'de zerre sıkılmadım, *Return*'deyse 'e hadi ne zaman bitecek' modunda oynadım. Dolayısıyla notumu da bu ikisini göz önüne alarak vereceğim. Eğer bu iki oyun birleşmiş ve *Journey*'in kalitesi korunmuş olsa notum 1-2 puan daha yüksek olurdu. Yine de özellikle ilk oyunu kesinlikle tavsiye ediyorum ben, ikinciyi oynamasanız da olur.

ŞAHANE ORKESTRA MÜZİKLERİNE VE HARİKA GÖRSELLİĞİNE YAKIŞMAYAN ZORLAMA OYNAYIŞ SEBEBİYLE BÜYÜK BİR POTANSİYEL HARCANMIŞ.



- Çok şirin görselleri var
- Bulmacaların arkasındaki mantığı ve çeşitliliği çok beğendim
- Müzikleri kafa rahatlatıcı



- Çoğu zaman envanterdeki ipuçlarını kâğıda yazmak ya da resmini çekmek gerekiyor
- Bulmacaların 'sıfırlama' seçeneği yok, karıştırınca toparlaması zor
- İkinci oyun ilkinin basit bir taklidi olmuş
- Oyunların toplam fiyatı çok yüksek

6

SON KARAR

İlk oyunun lezzeti ikincisine geçmemiş, damakta buruk bir tat bırakıyor

ROOTS OF INSANITY

win

Doktor maaşı tartışmalarına zoraki son

İHSAN C. ASMAN

Bu aralar epey korkuyorum. Geçen aylarda ortalığı altüst eden *RE7*'nin ardından, çıkar çıkmaz oynayıp sizler için incelemesini yazacağım *Outlast 2* ve şu aralar Steam'de indirimde olan *Amnesia* serisi (olumlu anlamda) kâbus gibi bir ay yaşatıyor bana. *Roots of Insanity* ise korkunun devlerinin birer birer dirildiği zamanlarda keşfedilmeyi bekliyor. Ama bir bakıma şanslı: Bizim topraklarda yetiştiğinden daha kolay fark edebildik onu.

Oyunumuzda gece nöbetine kalan, pratisyen bir hekimi canlandırıyoruz. Bu esnada acı bir çığlık duyuyoruz ve olaylar gelişiyor. Aslında *Rol* gayet klişe bir açılış yaparken epey tahmin edilebilir bir şekilde de son buluyor. Ama temelde sizi bir iki saatliğine korkutmayı hedefleyen bir oyunda, hikâye üstüne çok da düşülmemesini yadırgamadım doğrusu. Buna rağmen yükleme ekranlarında ufak bilgiler geçilmesi ve Türkçe çevirideki imla kurallarına gösterilen özen gibi detaylar hoşuma gitti. Bu noktada tek eleştirim Türkçe dublaj konusunda. İngilizcesi gayet tatmin edici tınlarken, Türkçesi yanlış vurgular yüzünden komik kaçmış. Adamımız şiir okur gibi sinkaflı küfürler sallıyor karşısındaki yaratığa.


Outlast 2'yle aynı dönemde çıkmasına rağmen gözden kaçmayacak bir yerli yapım Rol.

Peki *Rol* korkutabiliyor mu? Genelde jumpscare'lere dayanan klişe taktikler güdülmüş ama bunların kullanımı hiç fena değil. Doğruya doğru, bir iki yerde küfürle karışık bağırdığım oldu. Gerçi oyun daha uzun olsaydı bu yöntemler muhtemelen başarısız olurmuş ama bu haliyle iş görüyor. Bilhassa ışıklandırmalarla öne çıkan kaliteli görsellik ve seslerin yerinde kullanımı da ayrı hoşluklar. Oyunda *Outlast* ve *Amnesia*'yı anımsatan unsurlar da var: Bunlardan kamera kullanımı oynanışa daha iyi yedirilmişken, epilepsi nöbetleri yaratmayı hedeflediği gerginliği pek veremiyor bence. Dövüş sistemine gelince: Sık sık başvuracağımız bıçağın kullanımı tatmin edici. Öte yandan 'kumu ayakla kazma hissi' uyandıran tekme animasyonu ve tokluktan yoksun silah atışları hâlâ sırıtmakta. Yaratık tasarımlarıysa biraz tekrarlasa da kötü değiller. Kısaca beklentileri çok yukarıya çekmedikçe *Rol* sizi mutlu edecek.



- Sırtını klişe taktiklere dayasa da korkutmayı başarıyor
- Görselliği ve ses kullanımı başarılı
- Bilgi kutuları ve başarılı Türkçe yazımı



- Oyun süresi daha çok demo gibi hissettiriyor
- Türkçe dublaj yer yer komikleşiyor
- Tekme animasyonu, silah kullanımı komik

6

SON KARAR

Outlast 2'ye fena olmayan bir alternatif. Crania Games ilerisi için umut veriyor.

TÜR: Korku / Aksiyon **YAPIM / DAĞITIM:** Crania Games **DİJİTAL İNDİRME:** 15 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-115-roi

ANADOLU OTELİ

win

Otelde yarım saatlik geceleme

NOYAN AKATLI

Pusu: Uyanış'ı 2005 Mayısında, çıktığı gün almıştım. İkincisi merakla beklenen *Mount and Blade*'i ise 223 saat oynamışlığım var. Bu iki oyundan sonra, oynanışı, özgünlüğü ve bize, bu topraklara ait - yakın hikâyeler anlatmasıyla dikkatimi çeken yerli yapım pek olmadı. İngilizce adıyla *Hotel Anatolia, Anadolu Oteli* bu saydığım özelliklerde başarılı mı acaba diye merak ederek mütevazı, iki katlı otelimizi ziyaret etmeye karar verdim.

İYİ BAŞLAYIP ÇABUK BİTTİ

...dört - beş sayfalık notlarla gizemini çözdüğümüz karanlık oteldeki maceramız. Birinci çoğul şahıs kullandım, zira eşi Eda ile beraber çıktığı balayı yolculuğunda bir gecelik dinlenme amacıyla Anadolu Oteli'nde 207 numaralı odayı tutan Aras'ı yönetiyoruz. Yön tuşlarıyla hareket ve enter veya boşluk tuşuyla etkileşim gibi basit kontrollerimiz var. İlk bulmaca gayet iyi, biraz kafayı çalıştırmayı gerektiren, düzeyi iyi ayarlanmış bir zorluk seviyesinde olunca aynı şekilde devam edecek zannettim. Maalesef yanılmışım. Devamında neler yaptığımızı anlatmak istemiyorum, fazla hızlı ve düz bir ilerleyiş oldu diyebilirim. Korku - gerilim hissi de yetersiz geldi bana. Bir iki yerde yavaşlayıp "Şimdi nereye gitsem ki?" diye düşünmeme, kayıt noktası almayı unuttuğum için sil baştan yapmama rağmen mutsuz sona elli dakikada ulaştım yahu. "Hadi bir de mutlu sonu göreyim" dedim, o da yirmi dakika sürdü.


Otele girişte her şey normal.



Fiyatı öğrenci harçlığıyla çok sorun çıkarmadan ödenebilecek gibi olduğu için olumsuz eleştirmek istemiyorum doğrusu. Ama ilk bulmacayı hazırlayan, bir - iki sözdizimi hatası dışında makul bir öyküyü rahatsız etmeden anlatabilen yapımcı arkadaşın daha uzun, daha derin - ayrıntılı bir oyun yapabileceğini düşünmeden edemiyorum. Bu "mini" otel macerası, devamı gelmesi muhtemel bir başlangıç adımı olarak görüyor ve moral vermek adına da notuna artıyı ekliyorum.



- Giriş ve son bölümleri iyi sayılır
- Müzikler de idare eder
- Türkçe tabii



- Fazla kısa

6+

SON KARAR

İyi niyetle hazırlanmış ama oyun süresi çok kısa, yerli yapım bir mini macera.

TÜR: Macera **YAPIM / DAĞITIM:** Elven Workshop **DİJİTAL İNDİRME:** 2,5 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-115-anadolu

TRAIN MECHANIC SIMULATOR 2017

lin | osx | win

Akü bitmiş!?

ARES AYBAR

Yanmış motor kokusunu içine çekmeyi sevenler, bujiler meme yapmıştan öte tamirat bilgisine sahip olanlar ve trenlere karşı özel ilgili duyanlar için yapılmış ortalama bir oyun *Train Mechanic Simulator 2017*. Sırasıyla dizel, elektrikli ve buharlı trenlerle ilgileniyor, arızalı parçaları tamir ediyor veya değiştiriyoruz.

Görevimizi başlatıp treni inceledikten sonra gerekli parçaları söküyoruz. Oyun mekaniğinde aksayan bir durum yok. Tamir edilebilecekleri kendimiz düzeltirken yeteneklerimizi aşan parçalarıysa satın alarak trenleri ilk günkü gibi canavar haline getirdikten sonra paramızı kazanıyoruz. Bu parayla çalışma alanımıza yatırım yaparak daha zorlu parçaları tamir etme şansını elde ediyoruz. Bütün malzemeleri satın alırsak yine de görevi tamamlama imkânı var ancak görevde belirlenmiş maliyet sınırını aşmadığımız takdirde bonus kazanıyoruz. Enteresan tek nokta bazen yolda kalmış trenler oluyor ve çekici hizmeti de vererek gidip treni istasyona getiriyoruz. Kısa süreliğine de olsa tren kullanmak monotonluğu dağıtmak için yetersiz ama güzel bir ayrıntı olmuş.



Uzun görev zinciri boyunca parçanın arızalı olduğunu paslı olmasından anlayarak 4 vida söküp koca bir motoru çıkarabildiğimiz ultra gerçekçi (!) bir oyun ne kadar heyecan uyandırabilir bilmiyorum. Beni içine çekmeyi başaramasa da bunu kendi ilgisizliğime dayandırıyorum. Boya kaportadan daha derin sanayi sevgisi olanlar göz atmak isteyecektir. Araba tamir ettiğimiz muadil oyunlarına göre oynanış olarak çok da farkı yok. Bu yüzden tamircilik hevesinizi başka oyunda aldıysanız es geçebilirsiniz. Özel bir ilginiz varsa sizi bir süre oyalayacaktır.



- Trenler!
- Temel mantığı güzel



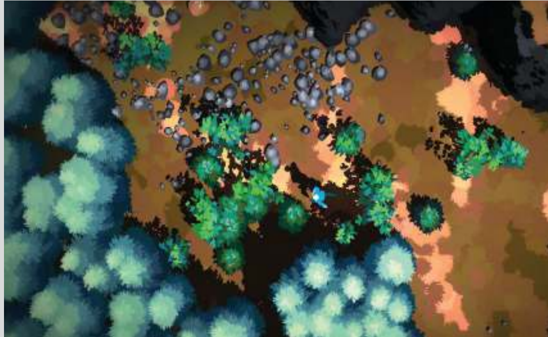
- Yüzeysel
- Bir süre sonra sıkıyor

5

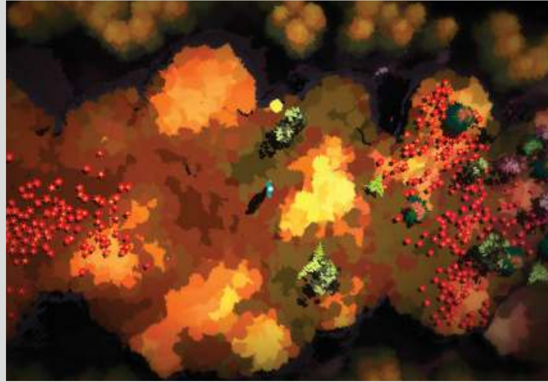
SON KARAR

12*14 anahtarım nerede?

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Si7 Studio **DAĞITIM:** PlayWay **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-115-tms



Oyunun renk paleti muazzam ve her şey oyuncuya tepki veriyor.



FUTURE UNFOLDING

win

Açılmasa mıydı ki?

TARIK KAPLAN

Bir itirafta bulunacağım. İlk defa bir oyun hakkında ne yazmam gerektiği hakkında hiçbir fikrim yok. Delicesine etkilendiğimden ya da beni sözlerle ifade edemeyeceğim kadar sıktığından falan değil bu, sadece düşünmeye çalışınca her şey birbirine girdiği için. Hani zaten yerim de kısıtlı, özetlemeye çalışayım size: Oyun motorlarının prototip olarak koyduğu 3d insan modelinden hallice karakterimizi, incecik detaylarla, capcanlı renklerle, harika ses efektleriyle süslenmiş ve her yanı bize tepki veren bir dünyada koşturuyor, ne olduğunu bilmediğimiz şeyleri, nedenini bilmeden topluyoruz. Hayvanlarla etkileşime geçiyor, arada bir şeylerden kaçıyor, bulmacalar çözüyor, başka bir şeyler yapıyoruz.

Şeyler... Fazlasını anlatmaya çalışınca felsefeye falan girmem gerekecek sanırım, her şey o kadar üstü kapalı ki oynarken de ne olup bittiğini anlamak zor zaten. Şu kadarını söyleyeyim, bu benim için iyi bir 'şey' değildi. Oynanış açısından ölümüne sıkıcı başlıyor bir kere, onlarca kez farklı zamanlarda girip oynamak durumunda kaldım oyun kısa olmasına karşın. Hani uzun süre sizi ekran başında tutacak hiçbir şey de sunmuyor güzel grafiklerden başka. Yani... Sanat için yapılmış ve sanatını yapmış, iyi de yapmış hani, eyvallah. Fakat oyun kısmı çok ketum davranıyor bize. Oyun değil bir deneyim diyelim biz buna, oyunsa pek başarılı olamadığını düşünüyorum çünkü.

Alın ya da almayın diye bile tavsiye veremiyorum, hatta ne not vereceğimden bile emin değilim şu satırları yazarken. Hiç bu kadar olmuş bir sanatla bu kadar olmamış bir oyunu bir arada görmemiştim ve bu iyi bir şey mi, kötü bir şey mi karar veremiyorum. Bulmaca oyunlarına ilgisi olanlar başlardaki kafa karışıklığını atlattığında çok da sevebilir mesela, ama genel oyuncu kitlesine hitap etmek için zerre çaba harcamadıklarını not düşeyim. Karar sizin, ben hâlâ ne düşüneceğimi bilemedim.



- Şahane görsel tasarım
- Ses efektleri
- Bazı bulmacalar



- Hiçbir şey anlatmıyor
- Oynanış aşırı tekdüze
- İlerletmemek için zorluyor hissi

5

SON KARAR

Sanat için sanat mı, oyun için sanat mı?

TÜR: Macera / Bulmaca **YAPIM / DAĞITIM:** Spaces of Play **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-115-fu



BEAT COP

lin osx **win**

Brooklyn sokaklarında devriye

MERVE AKMAN

Dergiye yazı göndereceğim derken bana bağımsız oyunların bağımlısı olmaya başladığımı düşündürten bir yapımla karşınızdayım. Devriye Polisi. Evet, oyun isimlerini çevirmekten zevk alıyorum ama yalnızca isim, oyunu gerçekten betimleyen bir isim olduğunda. Burada dedektif rütbesi gümbürtüye giden ve Brooklyn'in iğrenç bir mahallesinde devriye polisliğine alınan Jack Kelly'nin öyküsüne şahitlik ediyorsunuz. Yapımcı doğrudan 80'lerin polisiye dizilerinden esinlendiğini söylüyor ama tabii 80'lerin Amerikan dizileri bunlar. Hem espri anlayışı hem de hukuk ve adalet sistemi açısından tamamen Amerikan bir yapım, sevmiyorsanız girişmemenizi öneririm.

Oynanış açısından pek bir zorluk yok, her güne amirinizin emirlerini dinleyerek başlıyorsunuz ve farenizle tık tık gezerek, ceza keserek, adam kovalayarak ve bazen de mahallede devriye gezerek gününüzü geçiriyorsunuz. "Stamina" olayı var, yemek yiyerek bunu pozitif tutarsanız koşmanız rahat oluyor. Asıl zorluk her yere zamanında yetişmekte. Yapacağınız işler not defterinize işleniyor ama yok ceza keseyim de kotamı dolduruyayım yok şu hırsızı kovalayayım derken o saatleri kaçırabiliyorsunuz, dikkat edin.

Biraz da hikâyesel boyuttan bakarsak üç merci var oyunda: polis, mafya ve çete. Mafya İtalyan, çete ise siyahi kardeşlerimiz. Bu üç grupla da aranızı iyi tutmak zorundasınız, oyunun sonunu görmek istiyorsanız tabii. İyi tutmaktan kastım -100'e düşürmemek, illa kulu kölesi olmanız gerekmiyor kimsenin. Oyunu iyi bir polis olarak bitirmek de pek tabii mümkün.

Değinmeden geçemeyeceğim koca bir eksiyse bug'lar ve glitch'ler. Bir sürü var bunlardan, 10.30'da olmanız gereken yerde 10.30 veya öncesinde olursanız orada buluşacağınız kişi asla gelmeyebiliyor mesela. Sinir bozucu bir olay.

Yine de Beat Cop'ı şahsen çok beğendim, eşe dosta önerebilirim yalnız dediğim gibi, Amerikan Amerikan şakalardan hoşlanmıyorsanız uzak durunuz, sonra "gülmedim, paramı boşa harcattın" olmasın.


Ceza kesip arabaları çektirmek en çok yaptığınız şey, açıkçası çok da zevkli.



- Macera gibi macera
- Oynanış kolaylığı
- Kendinizi gerçekten Amerikan polisiye dizisinde gibi hissediyorsunuz



- Bug'lar, glitch'ler...
- Oyunda pek çok şeyi kendiniz zamanla keşfetmeniz gerek (bence pek eksi değil)
- Ceza kesmek bazen çok sıkabiliyor (ama zaten gerçekte de sıkıcı bir olay)

7+

SON KARAR

Çok keyifli, pek zorlayıcı olmayan ve 80'ler New York'unda geçen AMERİKAN bir macera oyunu. Bug ve glitch'ler dışında hiçbir kusuru yok.

TÜR: Macera **YAPIM:** Pixel Crow **DAĞITIM:** 11 bit Studios **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-115-beatcop

ps vr VR

STARBLOOD ARENA

VR ve uzay savaşları iyi bir ikili ama...

EMRE KARAOĞLU

Etrafınızdaki insanlar sizin yetenekli bir savaş pilotu olabileceğinizi ama bunu için artık çok geç olduğunu mu söylüyor? Ya da içinizde bulunan uçan cisimleri lazerlerle yok etme güdüsüne hakim olamıyor musunuz? Sakın üzülmeyin, henüz hiçbir şey için çok geç sayılmaz. Bu hayalinizi gerçekleştirecek, hatta lazerle bir şeyler patlatma konusunda ustalaşmanızı sağlayacak oyun burada. Bu hayalinizi gerçekleştirmeniz için kocaman bir salyangoz kılıklı yaşam formu olan Grox ve robot arkadaşı J3-RY yardımcı olacak. Kısa bir süre sonra da kendinizi hızlı bir aksiyonun içinde bulacaksınız.

StarBlood Arena daha önce oynadığınız ya da gördüğünüz herhangi bir VR shooter oyunundan pek farklı değil. Ama oyunun müzikleri ve uzay gemisi mekanikleri pek farklı geliyor ilk etapta (eğer aksiyon dolu savaşları başınız dönmeden devam ettirebilirseniz belki daha uzun sürebilir de). Oyunda bulunan karakterler görsel olarak birbirinden farklı gözükse bile oyun içinde o kadar bariz bir fark hissettirmiyor size. Dereceli ve normal online modları dışında klasik olarak düşünebileceğiniz her shooter oyununda bulunan modlar da mevcut ki online odaklı bir oyun olsa da tek kişi de oynayabiliyorsunuz. Arenada kendinizi bulduğunuz andan itibaren en az 15 dakika mola vermeden ikinci oyuna başlamanız zor bence, o yüzden ne kadar ömrü olur tam kestiremiyorum.

Kısacası StarBlood Arena, eğer bir PS VR'a sahipseniz göz atabileceğiniz başarılı bir oyun ama en iyi, en farklı VR oyunu değil. Maalesef hâlâ kendisi için VR alınabilecek bir oyun yok piyasada.





- Güzel karakter ve araç tasarımları
- Uçuş mekanikleri başarılı



- Çok pahalı olduğu için fazla oynayan yok, online'da rakip çıkmıyor
- Benzeri oyun Eve Valkyrie'ye kıyasla biraz sığ kalıyor

6

SON KARAR

Oyun güzel ama daha tercih edilesi alternatifleri var.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** WhiteMoon Dreams **DAĞITIM:** Sony **YAŞ SINIRI:** 12+ **DİJİTAL İNDİRME:** 119 TL (PSN) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-115-sba

TÜR: Gerilim / Korku **YAPIM:** Honor Code Inc. **DAĞITIM:** Honor Code Inc. **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 15+
DAHASI İÇİN: narcosis-the-game.com

NARCOSIS

Dar alanda kalmaktan korkuyor musunuz? Güzel!

NURETTİN TAN

Narcosis'i ilk olarak Steam'in 'Çıkacaklar Listesi'nde gördüğümde acayip ilgimi çekmişti. Aslında oyun VR için hazırlanmıştı, dolayısıyla gözlüğünüz yoksa ne kadar iyi olabilirdi ki? Olsundu, konu ilginçti, güzel bir gerilime benziyordu. Bakın halen hislerimi toparlamaya çalışıyorum çünkü tarifsiz gelgitler geçiriyorum. Çünkü oyunu beğendim mi beğenmedim mi bir türlü karar veremedim. İsminden türü uyuşturucu kaçakçılığı üzerine bir oyun zannedebilirsiniz ama hiç alakası yok. Narcosis okyanusların derin karanlığında geçen bir sinir stres ve gerilim oyunu.

BİR DAHA DALIŞ FALAN YAPMAM, YEMİN ETTİM

Pek uzak olmayan bir gelecekte enerji için metan gazını okyanus yüzeyinden toplamaya başlamışız. Bunun için de karanlık suların ta ışık girmeyen, en ücra köşelerine Ay üssü gibi çalışma mekânları kurup, insanları okyanusun dibine yollamışız. Oyun doğası gereği acayip karanlık ortamlarda geçiyor, hatta zifiri karanlık olduğu kadar dar yerlerde de ilerlemek zorunda kalıyoruz. Hani karanlık içimi fenalıklardan fenalıklara sürüklerken bir de daracık yerlerde ilerlemeye çalışmak Narcosis'i oynarken beni afakanlara sürükledi. Zaten bu yüzden oyun hakkında iyi mi konuşsam kötü mü bilemedim dedim ya, Narcosis'in oyuncuya vermeye çalıştığı atmosfer ve hissiyat bu işte. Eğer ben o karanlıktan ve klostrofobik dar mekânlar yüzünden kötü hissettiysem oyun amacına ulaşmış demektir –mi acaba?-.

Peki basıncın muazzam boyutlara ulaştığı derinliklerde nasıl hayatta kalıyoruz? İçine girdiğimiz robotvari bir elbisemiz var, bu sayede okyanusun derinliğinde ilerleyebiliyoruz. Ve bilin bakalım o robotvari elbise nasıl? Daracık! Allahım delireceğim, yazarken bile bunalıyorum (kötü manada değil). İki metre önünüzü göremediğiniz ve özel elbisenizin zar zor aydınlattığı zifiri karanlık, sağınızda solunuzda (oyunun çizgisel oyun mekaniği gereği) sizi iyice sıkıştıran kayalar ve bu da yetmezmiş gibi içinde zorlukla hareket edebildiğiniz özel elbiseniz. Ben VR gözlükler olmadan bu kadar fenalık geçirdiysem oyunu sanal gerçeklik modunda oynayan insanlara sabır diliyorum.

DENİZLER ALTINDA 20 BİN FERSAH GANİ GANİ BAYGON

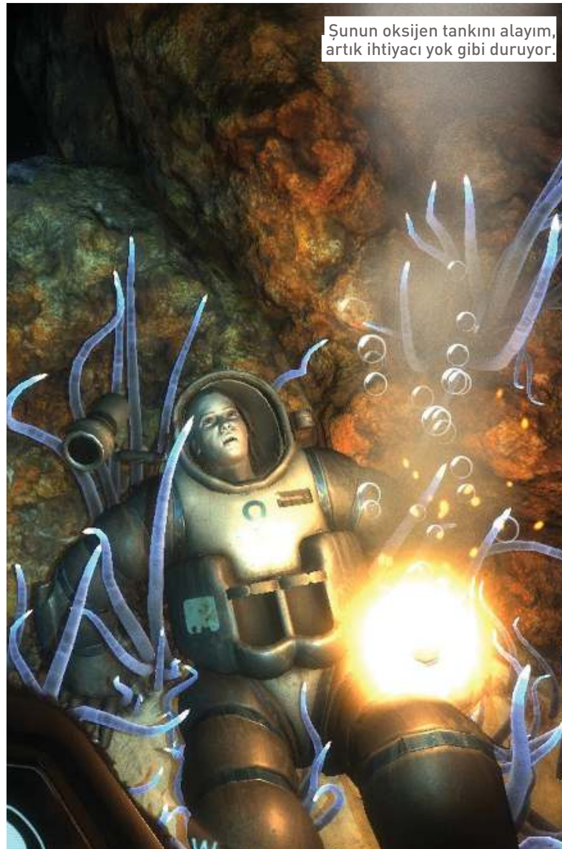
Narcosis'te mutlu mesut sualtında çalışırken bir deprem ortalığı sarsıyor ve bize en yakın üsle beraber ne kadar arkadaşımız varsa mundar oluyor. Amacımız kurtarma denizaltısına yetişip buradan kurtulmak ama bunu yapabilmek için kaynaklarınız çok kısıtlı. Misal özel elbisenizin içinde nefes alabilmeniz için oksijen tüplerine ihtiyacınız var. Yolculuğunuz esnasında sağa sola dağılmış şekilde bunları bulabiliyorsunuz ama karakterimiz herhangi bir sinirini bozacak olay yaşadığında ya da korktuğunda acayip heyecanlanıp, derin derin nefes alıyor ki bu da oksijen rezervlerimizi hızla tüketiyor. Bazı yerlerdeyse önümüzü görmenin imkanı yok, öyle durumlarda "Flare" yani işaret fişeği atıyoruz (evet suyun bilmem kaç kilometre altında) böylece ortalık gün gibi aydınlanıyor. Yürüyerek gidemeyeceğimiz noktalara da elbisemizin iticilerini kullanarak ulaşabiliyoruz. Son olarak su altının saldırgan ev sahiplerine karşı elimizde oyuncak gibi bir bıçak var. Onlar saldırdıkça biz de bunu savuruyoruz.

Narcosis aslen VR için hazırlandığından olsa gerek, müthiş bir şekilde "Jump Scare" taktiğine başvuran bir oyun. Yani hiç beklemediğiniz bir anda karşınıza bir ceset çıkıyor, balık saldırıyor ve sizi enfarktüsün kıyısından çevirebiliyor. Müziklerin de sinir bozucu şekilde iyi olduğunu ve oynarken insanı gerdiğini belirtmem gerekli. Şunu da itiraf edeyim ortam beni o kadar gerdi ve içimi karattı ki o kadar zamandır beklediğim bu oyunu halen bitiremedim. Narcosis hakkında karışık duygular içerisindeyim ama sanırım oyunu tavsiye edeceğim. İçimi karartsa dahi Narcosis'in amacı bu ve bunu müthiş şekilde yerine getiriyor. Özellikle VR setiniz (ve hafif mazoşistlik) varsa mutlaka bakın derim.





İçim karardı, fenalık bastı derken ne demek istediğimi anladınız umarım.



Şunun oksijen tankını alayım, artık ihtiyacı yok gibi duruyor.



- Suyun çok derinlerinde kalmak özgün bir düşünce
- Tansiyonu arttıran, gerici müzikler



- Oynarken gerçekten insanın hayatını karartması
- Fazla "Jump Scare" taktiği kullanması

6

SON KARAR

Oyuncuyu tamamen izole eden, tek başınalık ve çaresizlik hissini harika veren ama oynarken adamın sinirini bozan garip bir oyun.

O **TÜR:** Macera O **YAPIM:** Tequila Works O **DAĞITIM:** Tequila Works O **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-115-tsb



Zamanınızı kumar oynamak gibi boş işlerle harcamayın, vakit değerli.

Oyunda inceleyebileceğimiz birçok farklı tablo ve heykel mevcut.





THE SEXY BRUTALE

Beni yine geçmişe götürdün köftehor seni

ESER GÜVEN

Yaşın kemale ermesiyle oyunların insanı geçmişe götürmesi arasında doğrudan ilişki var sevgili okur. Bunu siz de belki bir 15-20 yıl sonra bizzat yaşayacak ve o zaman "ah ah bir Eser abi vardı, ne de doğru demişti" diyeceksiniz. İhsan dikkatimi *The Sexy Brutale*'e çektiği zaman daha sadece ekran görüntülerine bakarak "bana Commodore 64'teki *The Detective*'i hatırlattı" demiştim. Tee 1986 tarihli o oyunu ben acayip severdim; bir odaya girerken yeni bir cinayetle, yeni bir cesetle karşılaşma ihtimali çok gererdi insanı. Bir malikâne, misafirlerin birbirinden ilginç cinayetlere kurban gitmesi, hatta para kasasına kadar pek çok detay bana bu çağrışımı yapmıştı. *The Sexy Brutale*'i oynadıktan sonra gördüm ki hedefi tam on ikiden vurmuşum ve bu çok iyi bir şey.

LAFCADİO'NUN GÖZ ALICI KÂBUSUNA HOŞ GELDİNİZ

Marquis her yıl düzenlediği balo için bu yıl malikânesine dokuz misafir davet etmiş. Ama bu sefer malikânede tuhaf şeyler olmaya başlıyor; misafirler taktıkları maskeler yüzünden tuhaf bir büyünün etkisine giriyor ve garip cinayetlere kurban gidiyorlar! En pis tarafı da saat 12 olunca gün yeniden başlıyor, malikânedeki herkes öldükleri günü tekrar tekrar yaşıyor ve her seferinde de vahşi biçimde ölüyorlar. Biz oyunda Lafcadio Boone ismindeki bir vaizi kontrol ediyoruz, bizim de yüzümüzde maske var ve biz de bu malikânenin içindeyiz. Oyunun başında yanımıza kanlar içinde gizemli bir kadın (adına Kanlı Kız diyelim) gelerek bize bir cep saati veriyor. Bu cep saati sayesinde zamanı gün içerisinde istediğimiz saate geri alabiliyoruz ve misafirlerin nasıl öldüğüne de şahit olduğumuz için onları kurtaracak hamleler yapma şansına sahip oluyoruz. Oyunun konusu da tam olarak bu; zamanı kontrol ederek cinayetleri engellemek. Ama kısa süre içinde şunu da anlıyoruz; biz aslında cinayetleri engelleyemiyor, yalnızca günü kurtarıyoruz. Çünkü bir sonraki gün, kurtardığımızı sandığımız kişi yeniden ölüyor.

Peki madem günü geri sarıyoruz, neden ölen birinin yanına gidip 'kardeş iki saat sonra beynini pompalı tüfekle uçuracaklar, gözünü seveyim dikkatli ol' diyemiyoruz? Çünkü diğer misafirlerle aynı odada olamıyoruz; sanırım maskelerimiz tuhaf bir etkileşime giriyor ve karşılaştığımız herkes bizi odadan dışarı çıkarana kadar peşimize düşüyor, ekran kıpkırmızı oluyor, zaman yavaşlıyor. Zaten içinde birinin olduğu bir odanın kapısına yaklaştığımız anda kafamızdan alevler çıkmaya başlayıp bizi uyarıyor. Yani tek yapabildiğimiz malikânede dolaşmak, kim hangi odayı hangi saatte terk etmiş, nereye gitmiş, hangi odada ne yapmış diyerek takip etmek. Aynı anda birden fazla yerde olamayacağımız için mesela ilk önce kurbanın yaptığı işleri takip ediyoruz, sonra zamanı geri alıp katilin yaptıklarını inceliyoruz ve bunları aklımızda birleştiriyoruz. Anahtar deliklerinden bakarak, duvarlardan yan odaları dinleyerek olayların gelişimini öğreniyor ve sonra da cinayeti önleyici planımızı yürürlüğe koyuyoruz. Elbette koca bir gün içinde gelişen her hareketi aklımızda tutmamız mümkün olmazdı. Oyunun haritası işte bu noktada acayip işe yarıyor çünkü takip ettiğimiz karakterin izlediği yolu bundan sonra haritada da görebiliyoruz. Yani haritadaki saati ileri ve geri alarak kim neredeydi hatırlayabiliyoruz.

MASKESİ OLANLAR OLMAYANLARA ANLATSIN

Şimdi bunun nasıl işlediğine dair size bir örnek vereyim ki kafanızda canlandırabilin. Oyunun ilk görevi aynı zamanda öğreti işlevi görüyor, o yüzden bunun spoiler olduğunu düşünmüyorum. Oyunun başında misafirlerden biri olan Reginald Sixpence tüfekle katlediliyor. Bunu anahtar deliğinden baktığımız bir kapıdan görüyor ama cinayeti kimin işlediğini göremiyoruz. Gün tekrar başa dönüp de bu sefer farklı bir kapıdan olay yerine bakınca, bu sefer bu yeni açı sayesinde olayın gelişimini daha iyi anlıyoruz. Sonra gün tekrar başa dönüyor, bu sefer katilin peşine düşüyor, onun hareketlerini izliyor, tüfeği nereden ve ne zaman aldığını görüyoruz.



O zaman kafamızda 'hmm bu tüfeğe bir şey yapmak lazım' şeklinde bir ampul yanıyor ve anlıyoruz ki katil o odaya girmeden önce (tabii bunun öncesinde yapmanız gereken bir şey daha var, onu da size bırakayım) bizim tüfeğe bir şekilde müdahale etmemiz lazım. İşte oyunun ana mekaniği bu.

Oyunda maskeler büyük önem taşıyor ve ilerledikçe kurtardığımız misafirlerin maskeleriyle ek yetenekler kazanıyoruz. Mesela oyunun başında saat 17'ye kadar vaktimiz var ama kazandığımız ilk maskeyle beraber günün tamamına hâkim oluyoruz, bir diğeriyle işitme yeteneğimiz iyice gelişiyor vs. Gitgide zorlaşan cinayetleri çözmek için tüm bu yeteneklerimizi aktif biçimde kullanmaya başlıyoruz; çünkü bazı cinayetlerde doğru zamanda doğru yerde olup doğru bir cümleyi duymamız, gizli geçitleri tespit edip kullanmamız gerekiyor. Oyunun tüm senaryoları inanılmaz güzel hazırlanmış, çözerken inanılmaz keyif alıyorsunuz ve senaryoyu bitirip de misafiri kurtarınca gerçekten "bunu ben başardım" hissini yaşıyorsunuz. Oyunda sadece cinayet çözüp geçmiyoruz, ayrıca etrafa dağılmış olan 52 iskambil kartı ve 9 da davetiye var. Davetiyeler bize bu misafirler hakkında diğer türlü öğrenemeyeceğimiz bilgiler verirken 52 kartı da toplamayı başarırsak oyun sonunda bizi bir sürpriz bekliyor.

The Sexy Brutale'in grafik tarzını da tek kelimeyle özetleyeyim size: Muhteşem! Bir oyunun grafikleri ile teması anca bu kadar uyum içinde olabilir. Malikânenin neredeyse her odası farklı bir cazibeye sahip, içlerinde inanılmaz ince detaylar var ve bunlar oyunun gotik temasını ekranın karşısındaki bizlere müthiş biçimde yansıtıyor. Oyunun içimizde normalde işimize yaramayacağı belli olan eşyaları bile inceleme isteği uyandırması bence gayet de önemli bir başarı. Oyunu oynarken özellikle de heykellerin ve ürkütücü görünüme sahip tabloların açıklamalarını okumayı isterken buldum kendimi.

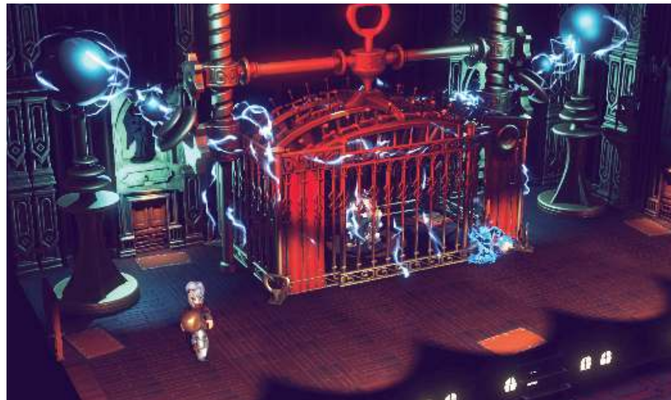
GÜN HERKESİ KURTARABİLMEK İÇİN ÇOK KISA

Bir parantezi de oyunun müzikleri ve ses efektleri için açmak lazım. Oyuna eşlik eden müzikler atmosferi zenginleştirmekle kalmıyor, bazıları akılda yer edecek kadar güzel melodiler içeriyor. Ana menüde çalan o nefis müziği duyunca eminim siz de benimle aynı fikirde olacaksınız. Bir de işin güzel yanı şu; sonuçta senaryo içinde meydana gelen her olayın gerçekleşme zamanı belli. Mesela biliyorsunuz ki saat tam 16:00'da bir tüfek patlayacak, uzaklardan bir yerden o silahın sesini duyacaksınız ve bileceksiniz ki Reginald vuruldu. Atıyorum saatlerin gongları belli zamanlarda çalacak, kumar odalarındaki slot makinelerinin çalışma sesini belli saatlerde duyacaksınız. İşte ses efektlerindeki bu kesin zamanlamalar müziğe de çok iyi uyum sağlıyor; oyunun tüm işitsel yönü sanki büyük bir orkestrasyonun parçasıymış gibi ahenkle işliyor. Zamanımız daraldıkça müziğin temposu da değişiyor ve o elini çabuk tutma zorunluluğunu duygusal olarak da hissettiriyor.

The Sexy Brutale öyle alelade bir macera, alelade bir bulmaca oyunu değil. Daha önce oynadıklarınıza benzemeyen bir deneyim. İnanın elimde bir sayfa daha olsa sizi bu oyunu oynamaya ikna etmek için daha ne övgü dolu sözler söylerdim ama bu konuda bana güvenmek zorundasınız. *The Sexy Brutale* cinayet ve macera kavramlarını eşsiz biçimde birleştiren ve oyuncuyu duygudan duyguya sürükleyen bir bomba olmuş. Bakın, ikna olmadıysanız zamanı geriye alıp yazıyı tekrar okumanızı sağlarım ona göre. Yaparım bunu. Maskem var benim.

ANAHTAR DELİKLERİNDEN BAKARAK OLAYLARIN GELİŞİMİNİ ÖĞRENİP CİNAYETİ ÖNLEYİCİ PLANINIZI YÜRÜRLÜĞE KOYABİLİRSİNİZ.


O güzelim kızıl bıyıkları maskenin altına gizlemek neden?


Gören de Frankenstein yaratmaya çalıştığımızı sanacak.





- Oyunun grafik tarzı, atmosferiyle müthiş uyumlu
- Müziğin cinayetlerle olan senkronu çok zekice düşünülmüş
- Karakterlerin ölümleri gayet ilgi çekici, merak içinde bırakıyor
- Zorluk eğrisi gayet başarılı



- Topladığımız kartlardan hangileri eksik göremiyoruz
- Oyun süresi pek uzun sayılmaz
- Arada bir ufak grafiksel hatalarla karşılaşabiliyoruz

8+

SON KARAR

Yılın belki de en farklı, en yenilikçi macera oyunu budur.

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Owlchemy Labs **DAĞITIM:** Owlchemy Labs **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam), 30 Dolar (Oculus Store) **YAŞ SINIRI:** 16+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-115-rm

RICK AND MORTY VIRTUAL RICK-ALITY

Dedem uzaylı dövmüş

ALİ SEZGİN

En başından söyleyeyim bilimkurguya ve absürt komediye biraz ilginiz varsa ve buna rağmen henüz Rick and Morty serisine başlamadıysanız çok şey kaybediyorsunuz demektir. Çünkü birincisi: 2 sezonluk muazzam bir komediyi kaçırıyorsunuz demektir (Rick ve torunu Morty'nin uzayda dünyanın en absürt ve nihilist maceralarına atılmalarını izleyip karakterlerini henüz benimsediyseniz sizin için üzülüyorum). İkincisi de oynadığım en komik sanal gerçeklik oyunlarından biri olan *Virtual Rick-ality* sizin için neredeyse hiç anlam ifade etmeyecek diziyi izlemediyseniz.

Rick and Morty'nin yapımcısı Justin Roiland zamanında *Stanley Parable*'ın yapımcılarının yeni stüdyoları Crows Crows Crows ile birlikte, hâlâ en komik VR deneyimi olduğunu düşündüğüm *Accounting*'i çıkarmışlardı. Roiland'ı ünlü yapan animasyon serisinin oyunu *Virtual Rick-ality* ise bu sefer farklı ama bir o kadar başarılı bir firmadan çıkıyor; VR'ın milyon üstü satan ilk oyunu *Job Simulator*'ın yapımcısı Owlchemy Labs tarafından! Eğer *Job Simulator*'ı oynadıysanız bu oyundan da aşağı yukarı ne beklediğinizi biliyor olacaksınız. Oyunda Morty klonları olarak Rick'in angarya işlerini yapıyoruz. Angarya dediysem başında çamaşır yıkamakla başlayan işler sonrasında bilimkurgusal karmaşalara doğru hızlıca bir geçiş yapıyor elbette.

MORTY VE HARCANABİLİR HİSTERİLERİ

HTC Vive'ın ve -özellikle- Oculus Rift'in tarama alanları yetmediğinden Rick'in ünlü garajı üçe bölünmüş durumda. Buralarda portalları kullanarak veya ışınlanarak geçiş yapıyoruz ve Rick ne isterse onu yapmak durumundayız. Aynı *Job Simulator*'da olduğu gibi asıl görevin dışına çıkıp, eşyaları karıştırmak ve elbette saçmalamak sadece mümkün değil, ayrıca teşvik edilen bir durum. Rick'in garajı tam olarak tahmin edebileceğiniz gibi. Plumbus'dan, portal silahına, madde birleştiriciden, ölüm ışınlarına pek çok enteresan araç var. Oyunun kendisi oldukça kısa, 2 saatte tamamen bitirilecek bir deneyim olsa da ortalığı karıştırmacalar ve takılmacalar derken 4-5 saati bulabilirsiniz.

Oyun serinin tonlarını belirli yerlerde yakalasa da oyuncuya bir R&M bölümünün içinde olduğu hissini her zaman veremiyor. Evet seslendirme sanatçılarının tamamı oyunda var ve çoğunu oyun boyunca bol bol görüyoruz. Yine de o başarılı durum komedisi hissi burada yok. Daha çok sahnede bir komedyenin olduğunu hayal edin, ona elinizdeki oyuncak kutusundan çeşitli ıvır zıvırları gösteriyorsunuz ve o da bunlarla ilgili espriler yapıyor. Animasyondaki aile dinamiği, Jerry ve Rick arasında gidip gelen geçişli hikâye tarzı olmadan o kadar komik olmamış açıkçası.

Virtual Rick-ality biraz daha uzun olsaymış veya en azından oyuncuyu oyalayacak daha fazla içerik sunsaymış kesinlikle kaçırılmaması gereken bir oyun olarak VR listemin başındaki yeri kapabilirdi. Buna rağmen seriye yeni bölümlerin dakikalarını sayacak kadar tapan bir birey olmam ve piyasadaki en tamamlanmış VR deneyimlerinden birini sunması dolayısıyla *Virtual Rick-ality* beni fazlasıyla tatmin etti. Sanal gerçeklik gözlüğünüz varsa ve Rick and Morty seviyorsanız bu oyunu zaten kaçırmayacağınızı biliyorum. Ancak seriye aşina değilseniz es geçiniz, çok şey kaybetmezsiniz.



Bir Rick and Morty oyununda ev içindeki ıvır zıvırla garip cihazlar yapmamak olmazdı elbette.



Neyse ki Galaktik Federasyon askerleri nişan almak konusunda Stormtrooper'lardan hallice.



HER DOLABI KARIŞTIRIN. ANİMASYON SERİSİNDE GÖREMEYECEĞİNİZ İLGİNÇ DETAYLARA DENK GELEBİLİRSİNİZ.



- Bolca Rick and Morty esprisi
- Bütün karakterler var
- Biraz eşeleyince çıkan güzel detaylar



- 2 saat sürüyor
- Tekrar oynamanın manası yok

7

SON KARAR

Kısa ve basit bir oyun ama Vive veya Oculus'unuz varsa, diziyi de seviyorsanız kaçmaz.

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** From Software **DAĞITIM:** Bandai Namco **DİJİTAL İNDİRME:** 23 TL (Steam), 64 TL (Playstore), 45 TL (PSN), 39 TL (XBL) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-115-ringed

DARK SOULS III THE RINGED CITY

Yemeğin tüm acısı son lokmaya kalmış!

ONUR KAYA

Dark Souls, gözlemlediğim kadarıyla insanların ona beslediği iki farklı sempatiyi barındıran bir seri. Bir yanda eşya betimlemelerinden çıkarımlar yaparak mitolojisinde keşfe çıkmanın verdiği keyif, diğer tarafta da oyunun sunduğu tarifsiz ancak tüm yönleriyle bakıldığında neredeyse hep adil olan zorluktan alınan, neredeyse ilkel denebilecek haz. Ben kendi adıma, seriyi oynarken hep ikinci kısım üzerine yoğunlaştım. Lordran'da, Drangleic'de veya Lothric'de yapayalnız, lanetli bir ruh rolüne bürünmenin veya bu hissi gerçek hayatta tadıp oyunun içinde kendinizi evimizde bulmanın biz oyunculara sunduğu tekil amacın iteklemesiydi bu. Ne kadar zor olursa olsun kazanabileceğimizi bilmenin ve galip gelme arzusunun kulağımıza fısıldadığı "Bir kere daha!" sözlerinin tezahürüydü bana seriyi bu sayfalarda uğurlamaktan onur veren. Bu bağlamda size serinin son notasının güçlü vurulduğunu ve yankısının uzun süre korunacağını söylemekten de mutluluk duyarım!



Şu ana kadar size illallah ettiren ne varsa daha da fazlasına hazır olun!

VUR VUR YETMEZ!

En baştan şu soruyu soralım: *The Ringed City* ne kadar zor? Peşin peşin cevabı da verelim; *The Ringed City* gerçekten zor arkadaşlar. Oyunu bir kere bitirip bıraktıysanız da çok zor, benim gibi NG+++ seviyesine gelip 190. Seviye karakterle girecekseniz de çok zor. Mekânları dolaşmak, düşmanların yanında önünüze engel koyan çevresel elementler yüzünden de zor. Çevresel elementten kastıma bir örnek, Earthen Peak bölgesinde karşınıza çıkan melekler. Gördükleri yerde yaldır yaldır kafanıza büyü yağdıran bu arkadaşları ortadan kaldırmak istiyorsanız, bağlı oldukları aciz yaratıkları bulup kılıcınızı böğürlerine saplamanız gerekiyor, kendileri de haritanın en ücra köşelerinde gizli. Bunun yanında bir de Ringed City bölgesine girdiğinizde karşınıza çıkacak olan savaşçı ruhlar var. Zırh mırh dinlemeden karakterinize akıl almaz hasarlar veren bu arkadaşlara hasar veremiyorsunuz, onları çağıran ruhbanı bulup ondan kurtulmanız gerek. Bunların yanında eklentinin, öle öle taktiğini çözüp geçeceğiniz geleneksel zorluklarının yanında son bir de eşek şakası var; boss dövüşlerinden birinde, karşınıza gerçek oyuncuları çağırıyor. Her öldüğünüzde karşınızda farklı birileri oluyor, hele de benim gibi yüksek seviyelerde takılıyorsanız, karambole getirip öldüremeyeceğiniz, PvP'de tecrübeli rakipler geliyor karşınıza. Oyunu hep PvE oynadıysanız karşınıza gerçek insan gelmesine alışık değilseniz de başlıyorsunuz küfretmeye. Tabii eklenti geleneksel anlamda da serinin en zor anlarını barındırıyor; son boss Slave Knight Gael ile gizli boss Darkeater Midir (kendisi bir ejderha) gerçekten oyunun en zorlu karşılaşmalarını sunuyor size. Gael'in dövüşünün cidden uzun olması, Midir'in de devasa boyutları nedeniyle bloklaması zor darbeler savurması her iki dövüşü de değişik açılardan zor kılıyor. Bu durum her iki hasımın da, yenildikleri takdirde oyuncuya zafer çığlığı attırdığı anlamına geliyor ki madem bu son *Dark Souls* macerası, daha azını almayalım bir zahmet.

DÜŞENE SON BİR TEKME...

Serinin bu son ayağı zorluklarına ödül olarak oyuncusunu biraz şımartmayı da ihmal etmiyor; Ringed Knight denen baş belası düşmanlarla Heral Legion denen satırlı dombililerin bol bol düşürdüğü Titanite Chunk materyallerini toplarken etraftan bolca Titanite Slab edinmek da mümkün. Bunun üstüne Gold & Silver Covetous Serpent Ring ile Havel's Ring gibi yüzüklerin +3 versiyonlarını bulmak da aynı şekilde hayal değil. *The Ringed City* işlevsel ödüllerinin yanında, görsel de bir armağan aynı zamanda; serinin son macerası, yine muazzam görkeme sahip manzaralar sunuyor oyuncusuna. Hem Earthen Peak, hem de Ringed City muhteşem görselliğe sahip, serinin çarpık mitosuna selam çakan mekânlar. *The Ringed City* de tüm seriye selam çakıp içeriğiyle parasının da hakkını veren, mutlaka edinmeniz gereken bir eklenti. Tek eksisi hikâyeyi tamamlamak için *Ashes of Ariandel*'i de edinip oynamayı gerektirmesi ama seriye vedanızı düzgün etmek için o kadarını yaparsınız artık...





Bossların zorluğu bu efsanenin sonuna yakışıyor.



O **TÜR:** Aksiyon O **YAPIM / DAĞITIM:** Bluehole O **DİJİTAL İNDİRME:** 70 TL (Steam) O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-115-unk

PLAYERUNKOWN'S BATTLEGROUNDS

Harçlık oyunları

ALİ SEZGİN

Bundan yıllar önce Açlık Oyunları'na gittiğimde aklımda gelen yegâne şey o ortadaki dram veya oluşan insan öyküleri değil de bütün konseptin ne kadar muhteşem bir oyun olabileceğiydi. Sadece belirli sayıda insanı ortaya koyup ölümüne kapıştırmaktan bahsetmiyorum. Hunger Games'in güzelliği, oyuncularını ve izleyicilerini iyi bir kurgu izlemeye zorlayan, kontrollü bir oyun alanı sunuyor oluşuydu. Aynı temaya sahip bir başka film olan Battle Royale'de ise bunları görmek mümkün değildi mesela (çarpılırsın Ali - Ö).

Battlegrounds tam olarak bu kafayla çalışıyor. Oyuncuları istedikleri yerde inebilecekleri şekilde bir adaya atıyor ve hayatta kalmalarını bekliyor. Adaya indiğiniz anda kapışma başlıyor. Buradan sonra ne yapacağınız size kalmış. Bazı oyuncular kalabalık noktalara atlayarak bolca eşyayla savaş verirken, ben şahsen biraz daha uzak noktalara inip oyunun sonlarına kadar minimal aksiyon görerek hayatta kalmaya çalışıyorum. Oyun alanı sürekli olarak daralıyor ve belirlenen alanın dışında kalmanız sizin açınızdan pek hoş olmuyor tahmin edebileceğiniz üzere. Yani oyunun sonlarına doğru kaçınılmaz olarak çok dar (ve çoğu zaman sipersiz) alanlarda az oyuncuya karşı bir av-avcı ilişkisi yaşanıyor. *H1Z1* gibi benzer tarzdaki oyunlara göre *Battlegrounds*'un farkı oyunda toplanabilecek çok fazla eşya bulunması ve bunların hemen hemen hepsinin bir işleve sahip olması. Silahlara takılan susturucular veya atış desteği sağlayan eklentilere ek olarak, dürbünler ve hedef işaretçileri de oyunun sonlarına doğru hayatta kalmanız için ciddi avantaj sağlayabiliyor.

SESSİZ AMA ÖLÜMCÜL

Oyununun yapımcısı Playerunkown, *DayZ* döneminden *Battle Royale* modunu yapan kişi ve aynı zamanda *H1Z1*'in de tasarımcılarından biri. Dolayısıyla *Battlegrounds*'un bu oyunlardan biraz daha farklı olması gerektiğini biliyor ve türün eksiklerini de görebiliyor. Bu oyun ne *DayZ* kadar oyuncuyu detaylarla kendinden soğutacak kadar çetrefilli, ne de *H1Z1* kadar sığ. Oyun erken erişimde olmasına rağmen öyle aman aman büyük sorunları yok. Oyuncuların şimdiye kadar karşılaştıkları en büyük sorun performans problemleri ancak onun için de hızlıca geliştirmeler yapılıyor. Maçlar ortalama 30-40 dakika sürüyor ve çok alakasız bir yere atlamazsanız mutlaka aksiyon görüyorsunuz. Oyundaki çatışmalar öyle John Woo filmi havasında arabalardan sağa sola atlayan insanlar şeklinde değil de, ses dinlemeye ve iyi pozisyon almaya dayalı kedi fare savaşı kafasında gidiyor. Oynarken de hemen hemen her detaya dikkat etmek şart. Uzaktan gelen silah sesleri, arabaların gürültüsü ve hatta kapıların hangi yöne açıldığı bile size düşmanların konumu hakkında bilgi verebiliyor. Örneğin kapılar genelde oyuncunun geçeceği yöne doğru açıldığı için gireceğiniz yerde biri olup olmadığını anlayabiliyorsunuz. Bu sebeple girerken de çıkarken de kapılarını kapatmayı unutmayın.

Playerunkown's Battlegrounds bir anda patlamış ve milyonluk satış rakamını bitmemiş haliyle 2 haftada yakalamış bir oyun. Bu kimseyi şaşırtmamalı çünkü son dönemde popülerleşen hayatta kalma oyunlarına amaç vererek onları çok daha anlamlı hale getiren bir oyuna gerçekten ihtiyaç vardı. Bazen ortamın gerginliğinden sinir harbine dönüşse de, *Battlegrounds*'ı almak için bitmesini beklemenize hiç gerek yok. Şu eksik haliyle bile piyasadaki çoğu oyundan daha "olmuş" bir eser.



Evlerin olduğu bölgelere girerken gözünüz önce kapılarda, sonra camlarda olsun. Eğer kapı içeri doğru açıksa camda sizi avlamaya hazır birileri olabilir.

TÜRKÇE DESTEĞİ

Oyunun Türkçe arayüz desteği de var ve fena sayılmaz ama daha gidecek yolu da var. Zaman zaman yanlış Türkçe kullanımıyla karşılaşıyorsunuz ama bunun da ötesinde "15 oyuncu alive" gibi yarı İngilizce yarı Türkçe cümlelere sık sık denk geleceksiniz. Bazen de düzgün çıkıyor, belli olmuyor. Dengesiz yarı Türkçe olayı şimdilik. Zamanla düzeleceğini umuyorum.



- Oyuncuyu geren atmosfer
- Ses tasarımı oyuna etki ediyor
- Taktiksel düşünme gerektiriyor



- Ara sıra oluşan küçük hatalar



SON KARAR

Ne çok geniş, ne çok kompakt; doğru, dengeli, tempolu bir hayatta kalma oyunu.



İster tek ister çok kişi oynayın, arabalarla hareket etmek iyi bir fikir sayılmaz. Çok ses çıkarıp dikkat çekiyorlar zira.





O **TÜR:** Strateji O **YAPIM:** Sparkypants Studios O **DAĞITIM:** Gameforge O **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz O **YAŞ SINIRI:** 12+
O **DAHASI İÇİN:** dropzone.wikia.com



MOBA ve strateji arasındaki çizginin belirsizleştiği pek çok an var oyunda.



DROPZONE

Robotlarla köşe kapmaca oynadığınız gerçek zamanlı strateji

NURETİN TAN

Benim MOBA devrim artık kapandı. En parlak günlerimi *League of Legends*'la geçirip, jübilemi *Heroes of the Storm*'la yaptıktan sonra faremi duvara astım. Sanırım ayırmak zorunda kaldığım zamandan dolayı MOBA'lardan uzak duruyorum artık. O yüzden *Dropzone*'u oynamaya başladığımda biraz önyargım vardı. Fakat oynadıkça gördüm ki oyun tam anlamıyla bir MOBA değil, gerçek zamanlı strateji türünde, buna karşın içinde üs kurma ya da maden toplama gibi öğeler de yok. İn midir, cin midir nedir ilk başlarda anlamadım ama oynadıkça gayet basit kuralları olan, kafa karıştırmadan oyuncudan strateji oluşturmasını isteyen bir oyun olduğunu kaptım.

Dropzone gayet güzel açılış sinematiğinden sonra daha ne olduğunuzu anlamadan sizi alıştırma görevlerine ardı ardına yolluyor. Gayet klişe, basit bir hikâyeyle süslenmiş uzaylı istilasına karşı duran, devasa mech'leri süren pilotlar olarak oyunun harita mekaniklerini öğreniyorsunuz. Görev geçtikçe kullanabileceğiniz robot sınıfları açılıyor. Diğer oyuncularla kapışmaya kalktığınızda *Dropzone* ilginç bir boyut kazanıyor çünkü oyunda üç adet robotu birden hareket ettirerek bulunduğunuz haritada hâkimiyeti sağlayarak rakibe üstünlük kurmaya çalışıyorsunuz. Bunu yapmak için 15 dakikanız var, eğer bu süre boyunca oyun halen bitmemişse en fazla puanı toplamış oyuncu maçı kazanıyor.

STARCRAFT GİBİ AMA AYNI ZAMANDA DEĞİL DE

Dropzone'da toplam dört adet robot cinsi var. Gunner hızlı, ağır hasar verebilen ama canı düşük bir mech. Mechanic destek sınıfı, iyileştirir ve buff atar, grubun iyi çocuğudur. Tank adı üstünde tank; AOE hasar verir, düşmanı yavaşlatır, genelde önden yollarsınız. Summoner ise harita kontrolü üzerine odaklı, haritaya savaşması için birimler çağırabilen mech oluyor. Çok da büyük olmayan haritaları dilerseniz üç robotu aynı anda kontrol ederek tutmaya çalışabilirsiniz. Ama çok mikro olmasa da mikro kontrole giderek üçünü birbirinden çok uzaklaştırmadan farklı noktalara taşımak daha mantıklı bir hareket gibime geliyor (pek beceremesem de). Her robot oyuna birinci seviyeden başlıyor, savaştıkça tecrübe puanı kazanıyorlar. Ama tecrübe puanınız belirli bir havuzda toplanıyor o yüzden hangi robota seviye atlatacağınıza karar vermeniz gerek zira bu şekilde yeni özellikler kazanıyorlar ve ultimate'leri açılıyor. Eğer sürekli sizin üstünüze yürüyen bir rakip varsa önce tankınızı coşturmak daha mantıklı bir hareket mesela.

ÖNCE SEVİYE ATLAYAN MAÇI KAZANIR

Tecrübe puanı toplamak için yaratıkların yuvalarına yürüyebilirsiniz, buralar bilgisayar kontrolünde ve puan yapmak için toplamanız gereken "Core"ları genelde onlar koruyor. Yaratıkların yuvalarıyla uğraşırken rakip robotlarıyla gelip arkadan saldırabiliyor ve bu gibi bir durumda iki ateş arasında kalıyorsunuz. Haritayı gözlem altında tutabilmek için "Vision Tower" denen kuleleri ele geçirebilirsiniz. Bu size iki puan verecektir, daha rütbeli yaratıkları öldürdükçe dört puana kadar da çıkabilirsiniz. Yani kısıtlı olan 15 dakikanız boyunca puan yapmak için birçok şansınız var, bu da oyunu gayet hızlı bir tempoda tutuyor.

Dropzone'un gayet kaliteli sinematiğini izlediğiniz anda bile oyuna ciddi bir emek sarf edildiğini görüyorsunuz. Grafikler, menü tasarımı ve efektler gayet iyi hazırlanmış. Gerçek zamanlı strateji oynamak istiyorum ama *Starcraft* oynarken parmaklarım birbirine giriyor, beceremiyorum diyorsanız takibi daha kolay *Dropzone* tam sizlik. Şu anda erken erişimde olan Dropzone'u ücretsiz şekilde oynayabilirsiniz. Türkçe desteği de var zaten, bence bir bakın derim, koca koca robotları yönettiğiniz gayet eğlenceli bir oyun.



- Çevre, robot ve efekt tasarımları çok iyi
- Ücretsiz
- Starcraft'vari bir MOBA olması ilginç bir tecrübe



- Daha fazla robot sınıfı olabilirmiş
- Belirli bir noktadan sonra kendisini tekrarlaması
- Daha çok görev tipi gerekli



SON KARAR

Çıtır çerez tadında, her gün birkaç maç atıp çıkabileceğiniz robotlu, garip bir gerçek zamanlı strateji. Bence olmuş, HDD'den silmeyeceğim.

GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ OYUNLARININ POPÜLERLİĞİNİ NEDEN YİTİRDİĞİNE BAKIP MASAYA YENİ ŞEYLER KOYUYOR DROPZONE.

○ **TÜR:** MOBA ○ **YAPIM:** Blizzard Entertainment ○ **DAĞITIM:** Blizzard Entertainment ○ **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz ○ **DAHASI İÇİN:** us.battle.net/heroes



HEROES OF THE STORM 2.0

Basit bir güncellemeden "birazcık" fazlası

CAN ARABACI

İlk çıktığı günden beri gelişip büyüyen, Abathur'un göğsünü kabartacak şekilde evrim geçiren *Heroes of the Storm* tam da siz dergiyi elinizde tuttuğunuz sıralarda bir büyük değişim daha geçirmiş olacak. İki senede zergling'den ultralisk'e evrilen *Heroes of the Storm*, adının ardına *2.0* takısını da ekleyip yepyeni bir döneme giriş yapıyor.

2.0'ın getirileri neler, bu yazıda ağırlıklı olarak onlara değineceğiz. Öncelikle ufak gibi gözüken ama bundan sonra kahraman ve skin elde etme şeklimizi baştan aşağı etkileyen ilk yenilik profil seviyemizin 40'a demirlenmiş olmaması. Artık kahraman seviyemizin toplamını bizim profil seviyemiz kabul ediyor oyun. Bunu yaparken aynı zamanda kahramanların seviye atlama hızını ve ivmesini de elden geçirmişler, artık eskinin 10. seviye karakterleri 15'e denk geliyor. Oyuna ilk girdiğiniz anda "34 level Johanna nereden çıktı?!" diye şaşırmaya hazırlanın yani. Ancak kağıt üzerinde tek başına gayet göstermelik gibi duran bu seviyelerin pratikte çok daha heyecanlandırıcı başka bir olayı var. O da yeni "loot" sistemi!

Overwatch'un loot kutularına oynamıyor olsanız bile aşinasınızdır muhtemelen. Aynı o mantıkta olan loot kutuları artık *Heroes of the Storm 2.0*'da da var. Atladığınız her profil seviyesi size 1 kutu olarak dönüyor; üzerine her kahramanın onar seviyesi için o kahramana özel bir loot kutusu kazanıyorsunuz. Kısacası *Overwatch*'ta bir ara bana saç baş yolduran "18 saat McCree oynamışım, neden McCree dışındaki bütün karakterlerin skin'i düştü de onunki düşmedi" sendromu daha baştan ortadan kalkıyor. Aynı zamanda bu sistemi *Overwatch*'takinin bir tık üzerine taşıyan bir diğer özellik de oyun içi altınınızı kullanarak "reroll" yapma seçeneği. Açtığınız kutunun içindekiler sizi kesmediyse bir miktar altın karşılığında o kutu için tekrar zar atabiliyorsunuz, içinden çıkanlar değişiyor. Sizde zaten olan şeyler düşüyorsa onun yerine de düşen eşyanın nadirliğine bağlı olarak "shard" denen yeni bir birim kazanıyorsunuz. Bu shard'ları kullanarak istediğiniz skin'leri, mo-

VETERAN'IN ÇİLESİ

"Bu lootbox konsepti iyi hoş da, ben zamanında o kadar oynadım. Elim boş mu döneceğim" diye soruyorsanız yalnız değilsiniz. Blizzard eski oyunculara geriye dönük olarak en fazla 70 kutuya kadar hediye edeceğini açıkladı. Ancak tahmin edersiniz ki 70 kutu oyunu fazlaca oynamış kitle için yeterli gelmedi. Forumlarda birkaç gün süren isyanların ardından Blizzard yeni ve herkesi tatmin eden bir çözümle karşımıza çıktı: 70 kutuya ek olarak her 100 karakter seviyesi için bir tane "Veteran" kutusu hediye edilecekti. Bu kutu diğer loot kutularından farklı olarak 5 eşya içerecekti ve en az bir tanesi garanti legendary seviyesinde çıkacaktı. İşte o zaman ortalık duruldu.



HotS'un haritalarının yaratıcılıklarına şapka çıkarmamak mümkün değil.





YENİ HARİTA VE KAHRAMANLAR EKLEMEKLE KALMIYOR, LOOT VE SEVİYE SİSTEMLERİNİ KOMPLE DEĞİŞTİRİYOR 2.0.





Kutudan çıkanları beğenmediniz mi? 500 altınla tekrar denemek mümkün.

unt'ları, spreyleri, sancakları falan açabiliyorsunuz...

...Derken sprey ve sancak gibi şeyler saydığımı fark etmiş olmanız lazım. Evet, artık oyun içinde toplayacaklarımız skin ve mount'larla sınırlı değil. Yere bırakabileceğiniz spreyler, bir görevi tamamladığınızda tamamlayanın siz olduğunu vurgulayan sancaklar, maç sırasındaki anonsları yapan spikerler, karakter replikleri ve emojiler gibi tonla yeni toplanacak şey var artık. İşin güzel yanıysa eskiden sizi ekstralar için illa ki para harcamaya zorlayan Blizzard, bunların hepsini oyun içerisinde eli bol, gönlü geniş bir şekilde dağıttığından istediğiniz her şeye ulaşmak artık daha kolay. Gerçi bunun içine eskiden bir karakterde ustalaşmış olmanın göstergesi olarak prestijli Master Skin'ler de dâhil olunca biraz üzülmedim değil. Keşke Master Skin'leri yine eskisi gibi bıraksalarmış ama kabullenmekten başka yapacak bir şey yok, o da nazar boncuğu olsun artık diyerek geçelim.

Bu yeni loot sisteminin önünü açtığı bir başka güzellik de eskiden skin fiyatları pahalı olduğu için karakterlerde ufak tefek farklılıklar yaratan skin'lerin de önünü açmış olması. Mesela Wrath Sonya'nın miğfersiz versiyonu ya da Warchief Sylvanas, Daelaam Artanis gibi skin'ler çok büyük farklılık yaratmasa da benim favorilerim arasına girdiler. Ha, bu arada uzun zamandır yolunu gözlediğimiz Prime Evil Diablo da *2.0*'la birlikte Nexus'a yolunu bulmuş nihayet. Blizzard'ın *2.0*'la birlikte böyle irili ufaklı oyuna iliştirdiği yeni skin sayısı toplamda 73'ü buluyor.

BU KADAR MI YANİ?

Bitti mi dersiniz? Tabii ki hayır. Daha çok insanı oyunu denemeye teşvik etmek için "Mega Bundle" diye bir icat çıkartmışlar bir de başımıza. 26 Nisan - 22 Mayıs arasında giriş yaptığınız anda size 100 Gem hediye ediyor oyun. Gem'leri normalde sadece gerçek parayla satın alabiliyorsunuz ve yeni çıkan kahraman ve skin'leri indirimdeyken gem kullanarak açabiliyorsunuz. Ancak ilk başta elinize geçecek bu 100 Gem, aslında Blizzard'ın hazırladığı 4 paketten birine yatırmanız ve oyuna yeni başlıyorsanız kahraman seçeneklerinizi arttırmanız için hazırlanmış. Assassin, Karışık, Support & Specialist, Tank & Bruiser olarak kategorilere ayrılmış paketlerin her birinde 20 tane kahraman bulunmakta. Eğer bütün kahramanlar elinizde varsa ya da paketleri satın almak istemezseniz de fazladan 100 Gem'iniz olmuş oluyor.

Fark ettiyseniz hep oyun dışı şeylerden bahsettik. Oyunun içinde yeni bir şeyler yok mu diye endişelenmeyin. Yeni sinematikle birlikte gayr-ı resmi bir "*Overwatch*" etkinliğine girmiş bulunuyoruz. Yeni haritamız Hanamura, yeni kahramanlarımız ise Genji ve D.Va. Özellikle Hanamura'dan biraz bahsetmemek olmaz.

Hanamura alıştığımız haritalardan oldukça farklı ve kompleks mekaniklere sahip. Towers of Doom'da olduğu gibi rakip Core'una doğrudan saldıramıyoruz. Bunun yerine haritadaki "payload"ları belli noktalara ilerletip Core'a ateş açtırtmaya çalışıyoruz. Bu noktada işleri asıl renklendirense paralı asker kampları. Normalde bu kampları dövüp ele geçirdiğinizde sizin adınıza koridoru ittirirdi, değil mi? Hanamura'da ise her kampın farklı bir hediyesi mevcut. Recon Camp, yendiğinizde size altın bir para veriyor; bu parayı kullandığınız zaman en yakındaki üç rakip kahramana uçup yerlerini size 8 saniyeliğine gösteren ejderhalar çıkartıyorsunuz. Fortification Camp, istediğiniz yere dikebileceğiniz bir taret veriyor –ki istediğiniz yere payload'un üstü de dâhil. Support Camp, kullanıldığında etraftaki tüm takım arkadaşlarınızı iyileştiren bir dalga yayıyor. Son olarak haritanın "boss"u olan Mega Enforcer ise rakip Core'a 1 hasar veriyor; lakin diğer bosslara kıyasla oldukça tehlikeli ve çılgın hasar veriyor kendisi. Her Core'un maç başında 7 canı mevcut ve eğer payload itilirken karşı takımdan biri payload'un alanına girerse o rakibin icabına bakmadan daha fazla ilerleyemiyorsunuz. Eğer rakibi çok oyalarsanız aynı anda iki payload birden ittirmeye çalışıp üzerinizde ekstra baskı yaratabiliyorlar yalnız. Siz rakibi oyaladıkça onların sizin üzerinizdeki baskısı da artıyor yani bir yandan. Bu da bir yerden sonra oyunun snowball dediğimiz tek taraflı dönüşünün önüne geçen bir özellik olmuş.

Sonuç olarak sadece bu son gelenlerle değil, 2 yıl önceki çıkışının üzerine kattıklarıyla bugün karşımızda olan *Heroes of the Storm*'un *2.0* olarak anılıyor olması gayet haklı aslında. Her şeyin daha yeni başladığını ve bunlardan çok daha fazlasının geleceğini iddia eden Blizzard'a inanacak olursak daha da önü çokça açık olacak Nexus'un kahramanlarının...

NEXUS CHALLANGE 2.0

Geçtiğimiz aylarda Overwatch'la çapraz promosyon olarak gelen Nexus Challenge da bu bahaneyle geri dönüyor. 4 hafta boyunca arkadaşlarınızla birlikte 5 tane maç tamamladıkça hem Overwatch hem de Heroes of the Storm için ödüller kazanacaksınız. Buna göre:

24 Nisan Haftası
Heroes of the Storm Ödülleri:
Orochi Hovercycle Mount (6 farklı renkte)
Oni Genji Warbanner
Oni Spray
Oni Genji Portrait
Overwatch Ödülleri:
Oni Genji Skin
Oni Genji Player Icon
Oni Genji Spray

1 Mayıs Haftası
Heroes of the Storm Ödülleri:
Busan Police Hovercycle Mount
Overwatch Ödülleri:
Officer D.Va Skin

8 Mayıs Haftası
Heroes of the Storm Ödülleri:
Overwatch Nexagon Mount
Officer D.Va Banner
Badge Spray
Officer D.Va Portrait
Overwatch Ödülleri:
Officer D.Va Spray
Officer D.Va Player Icon

15 Mayıs Haftası
Heroes of the Storm Ödülleri:
10 Loot Chest
Overwatch Ödülleri:
10 Loot Chest

8+

SON KARAR

Heroes of the Storm MOBA sahasında havlu atmaya niyeti olmadığını bir kez daha gösteriyor. Özellikle Blizzard oyunlarını ve karakterlerini sevenler için birebir.

○ **TÜR:** Kart Oyunu ○ **YAPIM:** Blizzard Entertainment ○ **DAĞITIM:** Blizzard Entertainment ○ **DİJİTAL İNDİRME:** Bedava ○ **YAŞ SINIRI:** 12+
○ **DAHASI İÇİN:** hearthpwn.com







Ne olursa olsun vazgeçmeyeceğim kartımdır Webspinner. Verdiği kartlar bazen can sıkıcı olsa da... *(-Gizem)*

HEARTHSTONE JOURNEY TO UN'GORO

Çekin şunu gözümün önünden, tansiyonum çıktı gene bak

NURETİN TAN

Hızlı hızlı döşemem lazım çünkü yerim dar, 1 sayfada oyunu yok etmem gerekli. Geçirmeye nereden başlasam acaba? Öncelikle dostum şu konuda anlaşalım: *Hearthstone* Pay 2 Win bir oyun. "Ya işte, altınla da alıyorsun" falan hiç deme bana. Altınla düşürmen gereken Leg'leri Pack'le açmaya kalkarsan ömrünü oyuna adaman gerekli. Neyse… *Un'Goro* çıkmadan evvel çok ümitliydim, *Mean Streets of Gadgetzan* ile istediğim tadı alamamıştım (sırf Pirate deck yapabilmek için ek paket çıkartmış adamlar). Heyhat Perşembe'nin gelişi Çarşamba'dan belliydi.

SYLVANAS İÇİN SAYGI DURUŞU

Öncelikle içlerinde Sylvanas ve Ragnaros'un da olduğu klasik kartların standart formattan kaldırılacağı söylendi. Ben şöyle bir irkildim, huylandım. Özellikle Sylvanas oyunda kendisine çok iyi yer bulmuş bir karttı. OP(i) değildi ama evet çok kullanılıyordu. Ama burada olay kartların çok kullanılması (ya da *Overwatch*'ta Hero'ların çok win alması yüzünden nerf'lenmesi gibi) değildi, *Un'Goro* beraberinde öyle kartlar getiriyor olmalıydı ki bu klasik kartlarla kombolandığında oyunu kırıyor ya da halihazırda bu kartların benzerleri ufukta görünüyor olmalıydı. İkincisi oldu; bakınız Taunt Warrior ve Warrior görevi. Görevlere sonra gireceğim, yazarken bile elim ayağım titremeye başladı.

P2W'İN DİBİ OLMA YOLUNDA KAPİTALİST HAREKETLER

Bir diğer olay ise Adventure ek paketlerinin artık olmayacağı. Daha duyduğum anda "Blizzard ağam bizi sağmak istiyor" dedim. Macera ek paketlerinde insanlar girecekleri bölgeye ya satın alarak ya da altın basarak girebiliyordu. Bence bunun altınla yapılabiliyor olması süper iyi niyetli bir davranıştı ve Blizzard'a vitrinde iyi bir görüntü veriyordu. Adventure'lar insanlara kesin kart veriyordu, düşecek mi düşmeyecek mi diye kafayı yemiyordunuz. Ama artık yapılamayacak… Kart açmak istiyorsanız elinizi cüzdanınıza bir hayli derin atıp yeşilleri sağa sola saçmanız gerekli. Ben *Un'Goro*'da 55 paket açtım bu da 250 kart demek, bunların 135 "Duplicate" yani aynı kartlardı. Yeni ek paketin temelini oluşturan görev kartlarından biri bile düşmedi ki bunlar da eğer şu sıralar kazanmak istiyorsanız mutlaka elinizde olması gereken şeyler. Blizzard "Duplicate" düşme ihtimalinde bir sıkıntı olmadığını söylüyor lakin insanlar bu konuda forumlarda bir hayli dertliler. Özellikle *"Mean Streets of Gadgetzan"*da Blizzard bu konuda ne kadar sabıkalı olduğunu gösterdi.

Gelelim ek paketin en önemli mekaniği görevlere. Arkadaş sizin stüdyonuzda çayınıza ne katıyorlar da kafanız böyle güzel oluyor? Olm Blizzard (yanağı şap şap yavaşça tokat atar) n'aptınız siz? Görev (Quest) kartları deli gibi kuvvetli bir kere. Ragnaros Standart'tan atıldı demiştim misal, onun nedeni Warrior'un görev kartı. Yedi tane "Taunt"lu elemanı tahtaya indiğinizde biten görev (!!!) size Sulfuras'ı veriyor ve kahramanınızın gücü "2 mana harca, rastgele bir düşman hedefine 8 vur" oluyor. Tebrik ediyorum Blizzard, çıkardığınız kıçı kırık görev için Standart formatın en önemli kartlarından birini heder etmişsiniz. *Un'Goro*'nun iki sene sonra Standart'tan kalkacağını da hatırlatmak lazım. Gerçi o zaman "ahah biz size latife yapmıştık, alın size Sylvanas ve Ragnaros'u geri veriyoruz" dersiniz pişkin pişkin. Şöyle diyeyim: Görev kartlarının istedikleri o kadar kolay yapılıyor ve o kadar kuvvetliler ki (Crystal Core! Ya biri bana bu kartın Rogue ile mantığını açıklasın!) bundan sonraki ek paketlerle gelecek kartların yüzüne oyuncular bakmaz. Ya bunları komple nerf'leyecekler ve rezil bir iş çıkarttıklarını kabullenecekler ya da bunlardan daha kuvvetli kartlar çıkartarak milletin ilgisini çekmeye çalışacaklar ki, Blizzard'da bu kafa olduğu sürece ikincisi daha muhtemel.

Un'Goro açık ara, fersah fersah, en evrensel ve su katılmaz şekilde gördüğüm en kötü ek paket. Güzelim oyunu yok ediyorsun ama farkında değilsin Blizz.

ADAPTASYON

Un'Goro ile kartlara gelen yeni atraksiyon; Adapt! Oyuna çok dehşet bir yenilik kattığı söylenemez. İndiriyorsunuz dinozoru yere, sonrasındaysa gelecek üç özellikten birini seçerek onu geliştiriyorsunuz. Aslına bakarsanız duruma göre hayat kurtarabilecek gayet fonksiyonel bir özellik... Ama herkes görev kastığı için bam güm kafanıza vuruyorlar çünkü Un'Goro'da strateji yapmaya çalışanı dövüyorlar.

3

SON KARAR

Oyunun iyice kolaylaştığı ama kartları edinmenin giderek zorlaştığı bir ek paket.

THE AGE OF DECADENCE

Zorluğun sıra tabanlısı

2004'te duyurulmuş, 2013'te erken erişime girip Ekim 2015'te tam sürüm çıkmış bir oyun için fazla geç kalmış sayılmayabiliriz. Tekrarlayayım; çıkış tarihinden uzunca bir süre sonra aldığınızda indirimden faydalanma, çok daha önemlisi bug'lardan, tasarım hatalarından temizlenmiş, ilk halinden çok daha kaliteli bir oyunu deneyimleme olanağına sahip oluyorsunuz. "Dergide yazmazsak yazık olur" diye düşünüp listeye aldığım, ilk fırsatta da alıp 50 küsur saat sonrası uzun soluklu bir mola verdiğim *The Age of Decadence* da bahsettiğim oyunlardan biri.

İKNA EDEMİYORSAN DÖVÜŞ

Yan ve ana görevleri tamamlamanın yollarını kabaca özetledim başlıkta. Oyuna temelden, klasik bir giriş yapıyorum şimdi: Roma imparatorluğunun çöküş döneminden ilham almış, kılıçlı mızraklı dövüşler kadar ikna edici konuşmaların, beklenmedik ihanetlerin yaşandığı acımasız bir dünyadayız. Üç şehirde, farklı siyasi yapıdaki üç soylu hane dışında büyük savaşta hayatta kalmış imparatorluk lejyonerleri, suikastçılar, hırsızlar, tüccarlar gibi nüfuz sahibi loncalar var. "Lore" dediğimiz kültür, bilhassa da tarih bu dünyada geniş ve önemli bir yer tutuyor. İlk denediğim ve yarım saatte işleri arapsaçına çevirdikten sonra silip yeniden açtığım karakterin özgeçmişi - sınıfı "Loremaster"dı mesela. Aksiyon ağırlıklı RYO görünümlü birçok yapımda yavaş veya hızlı dönüştüğünüz o doğaüstü kahraman gibi hissetmiyorsunuz asla *The Age of Decadence*'ta. Biraz zeki, biraz çevik, biraz da karizmatik bir yapıyı ancak benim gibi iki - üç farklı karakterle oynayıp ana öyküyü en az bir kez bitirdikten sonra tavsiye ederim mesela. Hem biraz ikna ederek, tatlı dille konuşarak yolumu açarım, hem de birçok dövüşü kazanırım tarzı geçersiz; olağandışı bir yaratık değil, yolu en küçük şehre tesadüfen düşmüş sıradan bir insan olarak başlıyorsunuz zaten.

Tartışmaya açık, her zevke hitap etmeyen yanlarına gelecek olursak; bir görevi tamamlamak, geçmişe ait sır perdesini aralamak için önünüze çıkan engeli, bazı yetenekleriniz, güçleriniz yapımcının önceden belirlediği bir seviyenin üzerindeyse geçebiliyorsunuz. Kısıtlı miktardaki yetenek puanlarınızı harcamadan biriktirip önemli bir görevde kritik vuruş, ikna kabiliyeti, sokak deneyimi (streetwise) 4 yerine 3 ise, yeniden yükleyip gerekli alanı 4'e yükselterek geçebiliyorsunuz o aşamayı. Tekrar oynanıştaki keyif azalıyor haliyle. Bir silah seçip ilerlettiğiniz sıra tabanlı dövüşteki gelişmeyiyse ciddi biçimde hissediyorsunuz, fazla sorun yok o konuda. Dövüş yardımcısı iksirleri kendiniz yapabiliyorsunuz ama bolas (iki ucuna küçük gülle bağlı ip), ağ gibi rakibi tuzağa düşüren faydalı aletler sınırlı sayıda, mantıklı bir tercih bence.

Buraya kadar okuduktan sonra "Dur indirim zamanı alıp bir bakayım şu oyuna" diye düşündüyseniz (ikna - persuasion yeteneğim 10'a çıktı), oyuncu yapımı rehberlerden karakter yaratma ve dövüş kısımlarını şöyle bir okuyup adımınızı atmanızı öneririm *The Age of Decadence*'a. İsmi "Çöküş Çağı" ama belki de eski usul RYO'ların ruhlarını yeniden hatırlama çağının tadını hissedebilirsiniz oyun deneyiminizde...



En kalabalık çatışma sahnesi, Total War kuşatmaları gibi.

Noyan The Geç Kalan

Arkadaşlar, geçen ayın ilk günü, sağolsun, okur dostumuz Kaan Güleryüz'den bir oyun önerisi geldi, ben de 1954 Alcatraz oyun kodunu hediye ettim kendisine. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

TÜR: RYO **YAPIM:** Iron Tower Studio **DAĞITIM:** Iron Tower Studio **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 16+ **DAHASI İÇİN:** ageofdecadence.gamepedia.com

8

SON KARAR

Farklı karakterlerle aynı öyküyü farklı pencerelerden görmemizi sağlayan güzel bir öykü, sağlam dövüş sistemi, başarılı bir yapım.

80'LERDEN GELEN ADAM

1964 yapımı bir film seyrettim bu ay: "The Fall of The Roman Empire". Sene 180 - 190, Cermenler ve Perslerle savaşan Roma İmparatorluğu, bir yandan da kendi içindeki isyan ve taht çekişmeleriyle uğraşır. Epik ve uzun bir tarihi film muhabbeti, kaçırmayın derim.



OYNUYORUM

1. Watch_Dogs 2 (PC)
2. American Truck Simulator (PC)
3. City of Chains (PC)
4. MLB:The Show 16 (PS4)
5. WoW: Starter Ed. (PC)

BEKLİYORUM

1. M&B II: Bannerlord (PC)
2. Dirt 4 (PC)
3. Destiny 2 (PS4)
4. The Guild 3 (PC)
5. The Last of Us: Part 2 (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

ARDI ARDINA GELEN MÜKEMMEL JAPON OYUNLARINA MARUZ KALDIKTAN VE SONUNDA TARİHİN EN JAPON OYUNGEZER'İNİ ÇIKARDIKTAN SONRA SERİYİ NOKTALIYORUZ! ÖNÜMÜZDEKİ AYDAN İTİBAREN GELSİN PREY'LER, THE SURGE'LER; GİTSİN INJUSTICE'LER, DAWN OF WAR'LAR!

FPS (First Person Shooter)



RESIDENT EVIL VII
PC, PS4, X-ONE, PSVR
Kim derdi ki Resident Evil oyununu FPS kategorisinde göreceğiz? Serinin artık tekrara binen döngüsünü kırmak için bu kez risk almış Capcom ve iyi ki de almış. Temellerine dönen seri iliklerinize kadar korkuturken köklü RE hayranlarını da memnun etmeyi başarıyor. VR deneyimi de üzerine tuz biber ekmiş, mis gibi olmuş.



Titanfall 2
PC, PS4, X-One
İki büyük markayla aynı anda çıkarak kendi ayağına sıktı biraz, yoksa her açıdan şahane bir FPS.



Battlefield 1
PC, PS4, X-One
1. Dünya Savaşı konsepti hem BF serisine hem de genel olarak FPS dünyasına o kadar iyi geldi ki...



Bulletstorm: Full Clip Ed.
PC, PS4, X-One
Birkaç yıl önce çıkan halinin daha iyi grafiklisi, aksiyonu tam gaz veriyor. Duke ile oynamak da cabası.



Dishonored 2
PC, PS4, X-One
2 farklı karakter, alabildiğine esnek bir oynanış ve müthiş özenli bir dünya... Daha ne istenir ki?



CoD: Infinite Warfare
PC, PS4, X-One
Biraz da rakipleri çok iyi çıktığından gömülüyor. Aslında sanki o kadar da kötü değil...

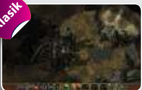


Narcosis
PC, Mac, Rift, Vive
Karanlık ve basık ortamlarda karşınıza çıkan korkunçlu şeyleri seviyorsanız (kim sevmez ki?) bu oyun tam sizlik!

RYO (Rol Yapma Oyunu)



PERSONA 5
PS4, PS3
Bu sayfaları Ömer'e bıraksak alttaki listenin tamamı P5 olacaktı, öyle düşünün. Her yanından içerik fışkıran en çizgisel ve özgürlükçü oyun serisi Persona'nın son halkası da öncekiler gibi çok klas ve müthiş eğlenceli olmuş. Elinizde koca bir yıl ve 100 saati aşan oyun süresi varken gerçek dünyaya dönmek istemeyeceksiniz!



Planescape: Torment - Enhanced Ed.
PC
Adını çok duyup bir türlü oynayamadığınız bu şaheserden kaçmak için artık bahaneniz kalmadı!



Horizon: Zero Dawn
PS4
Son zamanlarda çıkan en orijinal evrene sahip, tam bir AAA tecrübesi sunan taş gibi bir yapım Horizon!



The Witcher III: Blood and Wine
PC, PS4, X-One
CD Projekt RED buna dördüncü oyun dese yerdik. Geralt'la son bir unutulmaz maceraya daha asla hayır denmez.



Mass Effect: Andromeda
PC, PS4, X-One
Rötujlanması gereken sorunları olsa da kocaman ve zengin bir galaksi keşfedilmeyi bekliyor, daha ne olsun!



Torment: Tides of Numenera
PC
Öncülüyle aynı kalibrede olmasa da hemen ardından gelen ToN, türü sevenlerin başucunda durmalı.



Final Fantasy XV
PS4, X-One
Son zamanlarda dağılan FF serisini toparlayacak bir ana oyun gerekliydi ve FF XV o oyun olmayı çok iyi başardı!

AKSİYON



NIER: AUTOMATA
PC, PS4
İlk bakışta gösterdiğinden çok daha fazlasını barındırıyor Nier: Automata. Baş döndüren bir hikâyeyi Platinium Games'in alamet-i farikası olan harika aksiyonla buluşturmuş, farklı oyun ve oynanış türlerini bir araya getirmekten çekinmemiş, her yanından zihin açan (ya da yakan) garipliklerin fırladığı, denenmesi gereken bir tecrübe.



Styx: Shards of Darkness
PC, PS4, X-One
Ağzı bozuk goblinimiz gizlilik oyunlarını sevenlere bir kez daha sinsice yanaşıyor.



Watch_Dogs 2
PC, PS4, X-One
İlk oyundaki ciddiyeti bir yana koymuş, biraz hipster, biraz punk, çok acayip, çok sağlam bir şeye dönüşmüş.



Toukiden 2
PC, PS4, Vita
Tamam, bir Monster Hunter değil, ama modern sistemlerde ona en yakın seri hala Toukiden'dir!



Bayonetta
PC, PS3, Xbox 360, Wiiu
Hack&slash seven PC oyuncuları bayram ediyor şu aralar. DMC seven herkesi bekler Bayonetta ablamız.



Nioh
PS4
Şahane aksiyon, mücadeleci zorluk ve karanlık bir dünya. Karşınızda PS4'ün en iyi aksiyonlarından biri duruyor.



Max Payne
PC
Ekşi surat Max'in ilk macerası yalnızca ikonik aksiyonuyla değil atmosferiyle de zihinlerimize kazınmıştı.

Konsollara özel oyunların PC'ye çıkmasına bozulanlardan mısın, bozulanlara bozulanlardan mısın?

1. *Çıksın hepsi Master Race'e! (ben konsol alana kadar... bencillik seviyesi over 9000) - NURETTİN*
2. *Her oyun her yere çıksa keşke ama öte yandan konsola özel oyunlar da daha fazla bütçe ve zamana sahip oluyorlar. - ÖMER*
3. *Buna bozulmak ayıptır bence. Bak Bayonetta geldi her yer şenlendi, kötü mü oldu? Hayır! Dahası gelsin! - EREN E.*
4. *Konsola özel oyunların PC'ye çıkmamasına bozulanlardanım ben. Benim neyim eksik (PS4 haricinde). - ESER*
5. *Kimse bozulmamış, ben bozulayım. Özel oyunu olmazsa ne diye alalım konsolu? - SABRİ*

Her fırsatta kulisini yaptığın halde kimsenin oynamadığı oyunun hangisi?

1. *DayZ. Bir süre sonra öldü bitti ancak zorlu yapısı ve acımasız dinamikleriyle harika bir oyun bence. - YASİN*
2. *Brütal Legend. Gerçi Double Fine'ın her oyunu için yapıyorum, ağzımın payını duble alıyorum sonra :(- M. İHSAN*
3. *Monster Hunter. Önümüzdeki 5 yıl içinde herkesin dilinde olacağına kesin gözüyle bakıyorum. Dergiye kapak bile yaparız :) - EREN E.*
4. *Ya ben üzerinden 4 yıl geçmesine rağmen hâlâ severek Rogue Legacy oynuyorum ama siz niye oynamıyorsunuz yahu! Oynasanıza. - ESER*
5. *Final fantasy sek- *ÇAT* - TARIK*

Penguen de kapandı. Burası giderek ıssızlaşıyor sanki? Napıyoruz allasen biz burada?

1. *Kendi dergimi açmak üzere hazırda bekliyorum. Kapanacağımız zamanı önceden haber verin de hazırlık yapayım. - ALİ*
2. *Cidden napıyoruz ya. Dergidekileri OGZ Online'a alalım :(- YASİN*
3. *Yabani de son sayısını çıkarttı ve bugün açıklandı artık çıkmayacağı. Çok üzülüyorum :(- BARAN*
4. *Selam'a da az mail geldi zaten... Korkuyorum Serpil! - ÖMER*
5. *Ne mi yapıyoruz? Issızlaşmaya karşı çıkıyoruz ve dergi seven insanların yüreğine bir bardak su serpiyoruz. - ESER*

STRATEJİ



Sid Meier's Civilization VI
PC
Bir uygarlık kolay kurulmuyor! Nice sabahlamalar, nice akmış gözler bizi bekler! O değil de, özlemişiz be arkadaş!



Realpolitiks
PC
Siyasetin kafa döndüren mekaniklerini arayüzüne kadar bulaştırmış, detaylı bir dünya liderliği oyunu.



Battle Brothers
PC
Ufak bir paralı asker grubunun lideri olarak kahraman ya da haydut olmak elinizde ama unutmayın: Her üyenizden siz sorumlusunuz.



Halo Wars 2
PC, X-One
Gerçek zamanlı strateji oyunlarının pek de revaçta olmadığı bir dönemde, üstelik de konsolda bir RTS görmek sevindiriyor bizleri.



Stronghold
PC
Her biri kendi karakterlerine sahip askerleriyle, kale kurma, yönetme ve fetih mekaniklerini harika harmanlamasıyla kalplerde yeri ayrıdır.

DVO & ONLINE



World of Warcraft: Legion
PC
Legion zaten "ben mükemmel olacağım" diye bas bas bağırıyordu, yanıltmadı. WoW'un boşuna WoW olmadığı bir kez daha kanıtlandı.



Final Fantasy XIV: A Realm Reborn
PC
Artık 35. seviyeye dek para ödemeniz gerekmediğinden denemek için iyi bir fırsat.



Overwatch
PC, PS4, X-One
Blizzard ne yapsa bağımlısı oluyoruz... Overwatch hızlı oynanışı ve çeşit çeşit karakteriyle multiplayer FPS'lere taptaze bir kan!



Playerunknown's Battlegrounds
PC
Henüz erken erişimde olmasına karşın müthiş bir ilgiyle karşılanan PuB, survival shooter türünün aranan üyesi konumunda şu an.



The Lord of the Rings Online
PC
Uzun zaman önce çıkmış olduğuna bakmayın, LotR seven geniş ve olgun kitlesi oyunu daha yıllarca canlı tutacak gibi.

YARIŞ & SİM & SPOR



Forza Horizon 3
PC, X-One
Dev bir oyun alanı, yüzlerce araç, yapacak sınırsız şey, çılgın bir oynanış... Arcade bir yarıştan ne bekliyorsanız FH3'te fazlasıyla var!



theHunter: Call of the Wild
PC, PS4, X-One
Dünyasında olduğu kadar böceğin kodunda da olmasına üzülsek de birkaç düzenlemeyle harika bir avcılık oyunu olacaktır.



Planet Coaster
PC
"Bir şeyler kurma" oyunlarını yaygınlaştıran oyun RollerCoaster Tycoon'du ama yenisinde iş yok. Olay budur!



911 Operator
PC, Mac
Acil durumlarda ne kadar sakin kalabilirsiniz? Ölçmek ister ve masumların hayatını ellerinize alma cesareti gösterirseniz bu oyun sizliktir.



Train Mechanic Sim. 2017
PC
Tren yolculuklarını, yağa bulanmayı, ingiliz anahtarlarını seven simülasyon hastaları lokomotif kazanlarına girebilir artık!

AYIN ALTIN OYUNLARI



PERSONA 5

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Bu lanet olası bahar neşesini birbirinden karanlık oyunlarla dengeleme ayına hoş geldiniz.

NİSAN '17	
Dawn of Andromeda	4 Mayıs
Prey	5 Mayıs
Injustice 2	16 Mayıs
StarCrawlers	16 Mayıs
The Surge	16 Mayıs
Cities: Skylines - Mass Transit	18 Mayıs
Inner Chains	18 Mayıs
Reservoir Dogs: Bloody Days	18 Mayıs
Endless Space 2	19 Mayıs
Mirage: Arcane Warfare	23 Mayıs
Impact Winter	23 Mayıs
Constructor HD	26 Mayıs
Everspace	26 Mayıs
Friday the 13th: The Game	26 Mayıs
Get Even	26 Mayıs
Rime	26 Mayıs
Sudden Strike 4	31 Mayıs
Haziran '17	
Tekken 7	2 Haziran
Dirt 4	9 Haziran
Agony	27 Haziran



SANAL GERÇEKLİK



Robo Recall
Oculus
Unreal Engine'in VR'daki gücünü bizzat yapımcı ekibi gösteriyor. Şu ana kadarki en iyi sanal gerçeklik oyunlarından biri Robo Recall.



Rick and Morty: Virtual Rick-ality
Rift, Vive
Rick and Morty'nin mizah anlayışını seviyor ve sanal gerçekliğe erişebiliyorsanız daha ne duruyorsunuz?!



Arizona Sunshine
Vive
Arizona güneşi altında kendinizi yollara, zombileri de yerlere vurmak düşündüğümüzden daha çok terletiyormuş!



Eve Valkyrie
Rift, Vive, PSVR
Uzayda it dalaşlarına girmenin, kuyruğunuzdaki düşmandan kurtulmaya çalışmanın keyfi kelimelerle anlatılamaz.



John Wick Chronicles
Vive
Kendimizi kandırmayalım, filmden çıkınca hepimiz gazla dolmuştuk. O gazı boşaltmak için oyununu yapmışlar işte!

MACERA & BULMACA

Zelda: Breath of the Wild
Switch, Wii U
Açık dünya oyunlarına yeni bir soluk getirmesi, mükemmel fizik motoru ve harika grafikleriyle BotW gerçek anlamda konsol aldırıyor.

Hollow Knight
PC
Tatlılıktan kırılan tasarımları sizi aldatmasın, adeta minik bir Dark Souls olan bu başarılı Kickstarter oyunu ölümüne zor ve ölümüne zevkli!

Thimbleweed Park
PC, X-One, Mac, iOS, And
LucasArts dönemi macera oyunlarını seven kitledenseniz sağlık sigortanızı iptal ettirmek pahasına da olsa bu oyunu almalısınız!

The Sexy Brutale
PC
Aynı günü yeniden ve yeniden ve yeniden yaşayarak malikanede gerçekleşen cinayetleri durdurmalısınız. Hem de harika bir sanat tasarımıyla!

Syberia 3
PC
Kate Walker'la uzun bir aradan sonra yeniden buluşmamız pek istediğimiz gibi olmadı belki ama Syberia 3'ün hikâyesi yaşamaya kesinlikle değer.

BİR GARİP OYUN



Super Mario Maker
Wii U, 3DS
Kendi Mario bölümünüzü tasarlayabildiğiniz ve tasarlanan bölümleri de direkt indirebildiğiniz oyun çoktan fenomen haline geldi.



Beat Cop
PC, Mac, Linux
Polis oyunlarının ne kadar ayrı bir eğlencesi olduğuna hem fikiriz değil mi? Beat Cop da 60'larda New York'ta bir aynasız oluyoruz.



Detention
PC, Mac
Tayvan'dan gelen sürrel bir distopyanın kısa fakat çok vurucu işlenişi. Hayata bakış açınızı keskinleştirecek korkulu bir deneyim sunuyor.



Lego Worlds
PC
Minecraft dünyayı kasıp kavurduysa bu, Lego'nun oyun dünyasına farklı kapılardan girmesindendir!



Everything
PC, PS4, Mac
HER ŞEY olabildiğiniz bir oyundan bahsediyoruz desek ne ifade eder? Hiçbir şey mi? Güzel, onu da oluyoruz çünkü.

VİZYON TARİHİ
02/06
2017

WONDER WOMAN

Adalardan bir yar gelir bizlere...

ONUR KAYA



Benim için üç büyük DC ikonundan sonuncusuna geldi sıra; yeryüzünün en maharetli dövüşçüsü, kadın direnişinin panellerdeki sembolü *Wonder Woman*'ın eli kulağında.

Öncelikle *Wonder Woman*'ın DC Extended Universe için ne ifade ettiğine bir bakalım. Pek çoğumuzun malumu olduğu üzere geçen yılın çıkartmaları olan *BvS* ve *Suicide Squad* eleştirmenler tarafından yerin dibine sokulan filmlerdi. *Suicide Squad* başlı başına bir rezalet konumundayken *BvS*'de karakterlerin yeniyetme sinematik evrene dâhil ediliş şekillerinden anladığımız kadarıyla, DCEU içerisinde geriye dönük bir yaşanmışlık hissiyatı oluşturulmak isteniyordu. Bu noktada verilen kararlar ortaya çıkan genel tablo itibariyle sorgulanabilir olsa da, pek çoğumuz *Wonder Woman* filminin geçeceği dönemi duyduğunda nefesini tuttu. Hâlihazırda mitolojik bir kökene sahip olan Wonder Woman'ın, popüler kültürde ikincisine kıyasla çok daha az yer bulmuş bir savaş olan Birinci Dünya Savaşı döneminde, yani teknolojinin insanlığın yeni tanrısı olmaya ciddi anlamda yeltendiği ilk zamanlarda dünyayı keşfine başlayacak olması gözümde çok ama çok çekici bir arka plan oluşturuyor. DC'nin ikon kadınının, izole memleketi Themyscira'dan erkek egemen dünyaya tam da o dönemde, "portal fantasy" dediğimiz fantezi alt türünün bir tersine çevrimiymişçesine çıkması da işin çekiciliğini kat kat artırıyor. Yani filmin sırtındaki yük hafif olmasa bile, sırf dönem seçiminin güzelliğiyle bile bir şeylerin altından kalkabileceği ve keyifli bir seyir olabileceği yönündeki umutlarım güçlü. Zaten aksiyon sahneleri ve kamera açıları da gerçekten güzel gözüküyor.

VİZYONSUZ VİZYONA GİRİLMEZ

Filme yükseliyor oluşumun bir diğer sebebi de DC'nin en başarılı ana akım çizgi roman yazarlarından Geoff Johns'un DC filmleri için bir gözetmen konumuna getirilmiş ve bu filmde de doğrudan senaryoya el atmış olması. Çünkü özellikle ülkemizde de basılan Green Lantern serisiyle bilinen Johns, kişisel fikrimce edebi materyal üretecek bir adam olmasa bile yazım tarzı çok dengeli bir yazar, eğlenceyi ve ciddiyeti uygun dozda karıştırabilen bir hikâyeci. Şu an DCEU'nun ihtiyaç duyduğu da bence tam olarak böyle birisi, verse verse film senaryosu yazmaya alışkın olmamasından falso verebilir ama o konuda kendisine yardımcı olacak diğer senaristler de olduğu için optimum yol bulunmuştur diye umuyorum.

Filmin geçtiği dönemle ilgili hoşuma giden bir diğer şey de malum savaşta savaş tanrısı Ares'i görecek olmamız. Kendisini kimin oynayacağı resmi ağızdan doğrulanmadı ama tahminler bu kişinin Harry Potter serisinde **Remus Lupin** olarak gördüğümüz *David Thewlis* olacağı yönünde. Bunun doğru olması durumunda kılık değiştirmiş olarak göreceğimiz karakterin gerçek formunun tasarımına dair fikir edinme şansını da, Toy Fair 2017'de tanıtılan film oyuncakları sayesinde yakalamış olduk ki, bu tasarım çizgi romanlara gayet sadık duruyor. Dolayısıyla *BvS*'de olduğu gibi filmin esas kötüsü fragmanlarda rezil edilmiş değil. Ares anladığım kadarıyla, Diana'nın dış dünyaya yaptığı yolculuğun odak noktası ve doğal olarak savaşın da sorumlusu olacak.

Filmle ilgili tüm olumlu noktalara rağmen, DCEU için yetkin bir kontrol mercii oluşturulmamış olması ve Geoff Johns'a sadece görünürde yetki verildiği dedikoduları, *Justice League* öncesi hayranların gönlünü almak için son şans konumunda olan bu film için korkularımdan tam anlamıyla silkinmeme engel. Umarım *Logan* gibi kendi alanında çıtayı yüksek tutan bir ilk olmayı becerir (*İkinci yarısı benzemesin de - T*) ve kadın ana karaktere sahip bir süper kahraman filmini ağzımızın tadıyla izleriz. Ha olur da kötü çıkarsa, elimizde hâlâ muazzam güzel bir tema müziği var, onu dinler dinler küfrederiz.

YÖNETMEN: Patty Jenkins **OYUNCULAR:** Gal Gadot, Robin Wright, Chris Pine, David Thewlis, Connie Nielsen

KADININ FENDİ ZEUS'U YENER Mİ?

Wonder Woman'ın, Hippolyta tarafından yapılıp Athena tarafından yaşam bahşedilen kilden bir bebek olduğu günler vardı New 52 serisi öncesinde. Bu güçlü kadın karakterimizi, hayata gelişini bir erkeğe borçlu olmayan bir Amazon yapıyor ve bu sayede bir sembol olarak temelini sağlamlaştırıyordu. Flashpoint macerası ile devamlılık sıfırlandığında bu orijin hikâyesi de değiştirildi; artık Diana, Zeus ile Hippolyta'nın gayrı meşru çocuğuydu. Pek çok hayran durumdan yakındı, lakin bu Brian Azarello tarafından yazılan New 52 serisinin sevilmesine engel olamadı. Güncellenen köken hikâyelerindeki değişiklikleri beyaz perdeye aktarma konusunda emsal gösterebileceğimiz firma doğal olarak Marvel ve kendileri benzer durumlarda güncel olanı adaptasyonlara taşımayı tercih ettiler. DC de bu yolu tercih edecek gibi duruyor, fragmanda Diana "Zeus tarafından bana yaşam bahşedildi" diyor, burada muhtemelen aslında doğrudan Zeus'un kızı olduğu gerçeği kendisinden saklanıyor ya da eski ile yeni köken hikâyeleri karıştırılıp farklı bir şey çıkarıldı ortaya. Hangisi daha güzel olur sorusunun cevabı ise meçhul...



EREN ERYÜREKLİ

KIRILMA NOKTASI

Süper kahramanlar çağının sonu

Eğer bir kaba alabileceğinden fazla malzeme koyarsanız (su, turşu, madeni para gibi) er ya da geç kap taşar ve kendi ağırlığına dayanamayarak devrilir. Her ne kadar bir sonraki süper-kahraman filmi için çoğumuz şimdiden sıraya giriyor olsa da gişe gelirlerine bakıldığında bir o kadar insanın da türden uzaklaştığını görebiliyoruz. Peki bu gidişatın sonu nereye varır?

2015 yılında ünlü yönetmen Steven Spielberg süper-kahraman filmlerini zamanının Western'lerine benzettiğini, kaderlerinin de tıpkı onlar gibi azalarak yok olmak olduğunu söylemişti. Senede 3'er 5'er tane gelen yapımların bünyede nasıl bir yorgunluk yaratacağını varın siz düşünün. Biz seyircilerin tüm o patlama efektleri ve kavga dövüşten sonra ne hale geleceğimizi kestirmek güç. Çevremde gitgide artan sayıda kişinin artık önemsemediği Marvel Sinematik Evreni ve her filme kredisini tüketen DC filmleri şişen bütçelerini de düşünürsek sürdürülemeyecek bir iş modelini esas alıyorlar. Marvel'dan Kevin Fiege şimdiden Infinity War sonrasını "Phase 4 olarak adlandırabileceğimizden emin değilim, çok farklı olacak çünkü" diyerek mevzuların değişeceğinin sinyalini veriyor. Stüdyoların şimdilik bulduğu can yeleği ise +18 süper kahraman filmleri gibi görünüyor. Deadpool'un açtığı yoldan yürüyen Logan bize taze bir deneyim yaşatmayı başarmıştı ve yaklaşan Venom filminin de bir süper-kahraman epiğinden ziyade bilimkurgu korku türünde olacağı öngörülüyor.

Bu bizi şu noktaya getirir: Yapımcılar 2000'lerin başından beri süregelen trendin son demlerini yaşadığının farkındalar ve son kaymaklarını yemek için var güçleriyle önümüze daha çok yemek atıyorlar. "Daha çok"un her zaman "daha iyi" anlamına gelmediğini biliyoruz. Anlatacak hikâye sıkıntısının baş gösterecek olmasının yanında türün izleyicisi de artık büyüdü ve Kaptan Amerika'nın yüzünce kere Bucky'nin postunu kurtarmasını seyretmek istemiyor. İşte tam da bu noktada Infinity War sonrası Marvel filmlerinin çehresi daha az bilinen karakterlerle değişecektir. Logan gibi farklı janrların içine girmiş süper kahraman filmleri artacak ve onlar da zamanın gerekleri kadar üretilecektir. DC içinse manzara daha "karanlık". Wonder Woman ümit vaat ederken, Justice Leauge neredeyse bir "Tamam mı, devam mı?" filmi olacak ve sinematik evrenin kaderini belirleyecek.

Ama tüm bunlar nihayetinde (yaklaşık 5-8 yıl sonra) türün kabından taşıp kendi bacağına sıkmasına engel olamayacak ve sinemadaki kahramanlar çağı son bulacak. Oradan sonra ne olur peki? Benim tahminim şu anki gidişatın sinema salonu kültürünü yok edeceği yönünde, özellikle stream servislerinin altın çağını yaşadığı böylesi bir dönemde şu an dev sinema filmlerinde gördüğümüz bütçelerle stream için filmlerin çekilmesi yaygınlaşacak ve dağıtımı daha masrafsız olduğundan bütçeler eriyecek. Yine VR film izleme alışkanlığımızı komple değiştirebilir. Tür olaraksa dünyanın karanlık bir geleceği (hatta şimdisi), bunaltıcı bir politik ortamı olduğunu düşünürsek artık ayak sesleri net olarak duyulan bilimkurguların (ve hatta savaş filmlerinin) artışını göreceğiz gibi. Film yapma ve paylaşma imkânlarının bir akıllı telefona baktığı günümüz dünyasında genç sinemacıların sesleri daha gür çıkacaktır ve bu da bizi pekâlâ yeni Spielberg, Lucas, Scorsese gibi yönetmenlerle tanıştıracaktır. Kısacası tam bir kırılma noktasındayız, Hollwood'un iş modelleri suyunu çekti ve teknoloji hunharca gelişiyor, onlar da bir şekilde buna ayak uyduracaklardır. Bu arada kaybolacak olan süper kahramanlar için ufaktan veda turlarına başlayın siz en iyisi.



OKUBİ
YAYIN HAYATINA BAŞLADI

Her şeyin dijitale döndüğü şu günlerde çizgi romanların da bu trendi takip etmemesi kaçınılmazdı. Dijital çizgi roman yayıncılığı için kurulan Okubi platformu ülkemizde bu eksiği doldurmak için yayın hayatına başladı ve şimdiden 200,000 aboneye ulaşmışlar bile. Arşivleri kısıtlı olsa da zamanla gelişip büyüteceklerdir kataloğu. Okubi'de okuyabileceğiniz seriler içinde Seyfettin Efendi'nin İnanılmaz Maceraları, Teşebbüs 2.0 ve The Walking Dead gibi isimler bulunuyor. Şahsi deneyimim aplikasyonun gayet düzgün çalıştığı ve çizgi roman okuma zevkini dijital platformda verdiği yönünde. Umarım kalıcı olurlar.



SHAYAMALAN'DAN
BEKLENEN AÇIKLAMA GELDİ

Altıncı His ve Unbreakable ile bir anda yıldızı parlayan ve son yıllarda Last Airbender ve After Earth gibi filmlerle dibe vuran yönetmen M. Night Shayamalan, Visit ve bu yıl çok sükse yapan Split ile birlikte tekrar çıkışa geçmişti. İşte o Split'in devamı geliyor, hatta Unbreakable'ın da devamı geliyor. Zira iki film aynı evrende geçmekte ve Split'in emeği geçenler yazılarının sonunda buna gönderme yapan bir sahne de mevcut. Yönetmen de bunu doğruladı ve her iki filmin de devamı niteliğinde olacak bir filmin senaryosunu yazdığını ve çekimlere başlayacağını ifade etti. Samuel L. Jackson, Bruce Willis ve James McAvoy'un film için döneceğini de belirtelim.

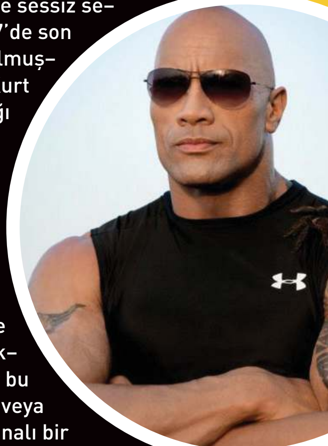


JEFF GOLDBLUM DİNOZORLARIN ARAŞINA GERİ DÖNÜYOR



Birkaç ay önce Sam Neill'in artık dinozorlarla işinin kalmadığını haber yapmış, gözleri ilk iki Jurassic Park'ta karizmatik Dr. Ian Malcolm rolündeki Jeff Goldblum'a çevirmiştik. Şu sıralar Thor Ragnarok'taki Grandmaster rolüyle dikkatleri çeken marjinal oyuncu bombayı patlattı ve Jurassic World'ün devam filminde yer alacağını açıkladı. Rolü büyük mü küçük mü olur bilmiyorum ama aktörün ilk filmin düşünsel altyapısını oluşturan kilit isim olduğunu belirtmekte fayda var. Eh yaşam bir yolunu bulmuş görünüyor, bize de dinoların dönüşünü sabırsızlıkla beklemek kalıyor.

RAMPAGE OYUNLARININ FİLMİ GELİYOR



PSX zamanında Rampage World Tour diye bir oyun vardı, hatırlayanlarınız çıkacaktır belki. O oyun 1986'nın arcade ve NES klasiğinin yeniden yapımıydı ve sessiz sedasız bir seri olarak 2007'de son oyununu çıkararak yok olmuştu. Seri King Kong, Dev Kurt Adam, Godzilla vb yaratığı kontrol edip şehirlerde taş üstünde taş bırakmadığınız eğlencelik bir yapımdı. İşte tazecik bir habere göre bu arkadaşın filminin çekimlerine başlanmış, üstelik başrolde de Dwayne "The Rock" Jhonson yer almaktaymış. Hani kim hatırlar bu markayı da filmine gider veya konu olarak ne kadar manalı bir şey ortaya koyarlar bilemiyorum ama 2018 Nisan'ın da dev canavarların sinemayı istila edeceği kesin.

RORSCHACH

DÜNYANIN ÇIKAN ÇİVİSİNİ GERİ ÇAKMAYA ÇALIŞAN ADAM

ONUR KAYA

Bu şehir benden korkuyor. Gerçek yüzünü gördüm. Sokaklar kanla dolu büyük birer oluk. Lağımlar sonunda tıkandığında tüm sıçanlar boğulacak. [12 Ekim 1985]



Çocukluk kutsaldır. Sevmenin ve sevilmenin, umut ile dünyada bir yer edinmenin tohumları, masumiyetin toprağına ekilir. İnsanın içinde bir şeyleri yırtan bunlardan yoksun kalmaktır. Kendinizi bildiniz bileli orada olan o yırtığın üstünü örtmeye, dikmeye, iki ucunu birbiriyle buluşturmaya çalışırsınız ama bu asla mümkün olmaz. Yıllar yılı orda kalır, ona bir isim koymaya, onu anlamlandırmaya, karşınıza alıp konuşmaya çalıştıkça soğuk, sessiz inadını bozmadan bakar yüzünüze. Yavaş yavaş içinizi boşaltır, umuda da nihai bir hüzne de uzak bırakırken medeniyetin umarsızlığıyla doldurur benliğinizi, bir şey hissedemezsiniz. Kendinizi tüketmez ama gelişmezsiniz de. Onun orada olduğunu inkâr etmeseniz de sadece size tanıdığı vakti hesaplamaya çalışırsınız bir yerden sonra. Asla bir ipucu vermez ama size, asla sesi sedası çıkmaz. Hem sevmeye hem de sevişmeye kayıtsızlaşırken siz, cam kırıntısı gibi sivri uçlu bir umut parçacığı gömülü kalır göğsünüzün ortasında. Bir gün çıkarıp ışığına bakabileceğinizi düşünürsünüz onu. Siz iyi olmasanız bile, her şey iyi olabilecektir.

BİÇİM DEĞİŞTİREN MÜREKKEP LEKELERİ

Rorschach da bu aşamalardan geçer. Geçmesi dünyayı inkâr etmesine engel değildir ama; Soğuk Savaş'ın yarattığı atmosfer ona psikolojik bir kontrol mekanizmasına sahip olmayan, kudurmaya yüz tutmuş bir suret çizerken, o surete bakmaya, onun değişmezliğini reddetmeye devam eder. İnadına devam eder, inadına yüzünü o bitmek tükenmek bilmez gelişigüzelliğe çevirir, onu değiştirebileceğine inanır bir noktaya kadar. Düzensizlik ve yozlaşmışlık canını yaktıkça, o acıya karşı hissizleşmeye çalışır ve başarır da. Lakin Nietzsche'nin dediği gibi, siz dipsiz uçuruma yeteri kadar uzun süre bakarsanız, uçurum da bir yerden sonra size bakmaya başlayacaktır.

Görülmemek diye "yüzüm" dediği maskesini takar Rorschach. O maskenin gerçek yüzü haline geldiğini düşünür ama bunun anlamını bilmemektedir. Uçurumun da artık yüzü olan şeyi açık ve net görebilmeye başladığını fark etmez. Bir gün uyanır, evren ona o günün nelere kadir olduğu hiç çıtlatmaz, tıpkı boşluğunun umarsızlığı gibi, gök cisimleri de bozmaz surat ifadelerini. Herhangi bir gündür gözlerini açtığı. Her şeye rağmen olmayı öğrendiği iyi adamın rahat derisini üzerine giyer, dışarı adım atar. Sözler verir, doğru olduklarına inanır. Dünya bunları tutmasına izin vermeyecektir ve bu gerçeği bir çocuğun cinayetiyle yüzüne çarpar. Sabır o an orada değildir ama aranmaz da zaten. Umuttan yapılma cam kırığı, yolunu sonlandırıp kalbine ulaşır ve orada patlar. Travmanın ardında Rorschach, gerçekten Rorschach olmuştur.

ATOMUN DAİMA DEĞİŞEN ÇOCUKLARI

"Keşke dünyadaki tüm pisliğin tek bir boynu olsa ellerimi etrafına dolayabilsem" der Rorschach. Artık tek bir amaç vardır onun için: Nasıl olursa olsun, kötülüğü, yozlaşmışlığı dünya üzerinden silmek. Bu amaç onu nihilizme taşır. Sözde medeni insanın tüm alışkanlıklarından arıtır kendini. Yıkanmaz, elbise değiştirmez. Bir fahişe olan annesi sağ olsun, daha bir çocukken olabilecek en kötü şekillerden biriyle tanıştığı seksi aklına bile getirmez. Tüm bunların insanı yozlaştırabileceğini düşünür, bunlarla yozlaşanların toplumun halinden bizzat sorumlu olduğu fikrindedir. Herkes suçludur ona göre.

En temel, en izole ve görece masum süper kahraman algısının, Soğuk Savaş yıllarında tavan yapan karanlık dünya görüşü ile kirlenmesidir Rorschach. Modernizm, toplumun öncüsü olan kahramanı, içine dâhil olduğu toplumun kendisi gibi hastalıklı bir hale getirmesi ve benimsediği mantığın en uç kısmına taşımasıdır. Tıpkı kahramanımızın maskesinde olduğu gibi, her şeyi siyah ve beyaz gören, griyi inkâr eden kahramanlık etiğinin bir ideal olmaktan çıkıp, bir takıntı, bir mental kondisyon haline gelmesini ve sonunda kurbanını öldürmesini görürüz Rorschach'ta. Kostüm giyip maske takan biri elbette normal değildir, lakin o anormallik bile değişen dünyada farklı şekillerde çarpıtılmaya açıktır sonuçta. Kendi kısa ve net cümleleriyle, son ana kadar "ahlaki olarak boş gördüğü dünyaya" kazımak istediği kendi ahlakından taviz vermez Rorschach da. Yüzünü çıkarır ve büyük resmi görebilen Meta İnsan'a yol açarak kendi çağını Walter Kovacs olarak kapatır.

WHO WATCHES THE WATCHMEN

RORSCHACH'IN KÖKENİ

Watchmen karakterlerinin kökenleri, DC'nin zamanında kendi içine absorbe ettiği bir başka çizgi roman firması olan Charlton Comics'e dayanmakta. 1983 yılında satın alınan şirketin karakterleri, Watchmen'in senaryosunun "nihai" doğası gereği kullanılmaktan vazgeçilmiş ve Alan Moore o karakterleri baz alarak yeni karakterler yaratmış. Rorschach'ın baz alındığı karakter olan The Question ise, aşırı sağ görüşlü bir kişi olan, üstüne Dr. Strange ile Spider-Man'in yaratıcısı olarak da tanımlayabileceğimiz Steve Ditko tarafından yaratılmış bir karakter. Steve Ditko, aynı zamanda sıkı bir objektivizm destekçisi. Rorschach ile Ditko arasında kurabileceğimiz bağlardan biri olarak düşünebileceğimiz objektivizm, hem hikâye konsepti hem de işlediği temalarla oyun severler olarak büyük saygı duyduğumuz BioShock serisine de etkisi büyük olan, Ayn Rand'ın yazdığı Atlas Shrugged adlı kitapla yol almış bir felsefe.



CHINA MIÉVILLE

Tuhaf Diyarlarda Bir Tuhaf Devrimci

HAZAL ÇAMUR

Eğer devrimci bir edebiyatçıysanız edebiyata da devrimi getirmeniz kaçınılmazdır. China Miéville'i ele alalım mesela. Sonuçta, pek çoğumuz için nasıl ki tuhaf kurgu demek Lovecraft demekse, tuhaf kurgunun devrimi de China Miéville demektir.

Spekülatif kurgunun zaten oldukça derinlikli olan alt türlerinde bir fırtınadır o. Sosyalist kimliği, aktivistliği, akademisyenliği ve adını duyan herkesin başta onu kadın sanmasını bir kenara bırakırsak karşınızda bu alt türleri daha da derinlere götürmüş, daha da dallandırmış bir adam bulursunuz. Kurguladığı dünyalarla beyinlerimizi yakan, hemen her kitabının derinlerinde yatan ve ağırlıklı olarak kapitalizm karşıtı olan mesajlarıyla okurlarının onu tek seferde anlatmayı asla başaramadığı bir yazar.

Tuhaf kurguya bugün yeni tuhaf (new weird) diye bir dal ekleyen de yine kendisi. Yetmezmiş gibi, biopunk'ı kelime olarak hayatımıza katarak insanlar, hayvansı insanlar ve böceksi insanları sevilesi/nefret edilesi karakterler olarak önümüze koyan da o. Hatta makinelerle bu insanları ya da insansıları birleştirerek olmadık ilişkiler kuran da ondan başkası değil.

Ama Miéville bu anlattıklarımın hiçbirine sığdırılmaması gereken, yaşayan bir usta aynı zamanda. Kendisi, spekülatif kurgunun en prestijli ödülü olan Arthur C. Clarke Ödülü'nü tam 3 kez kazandı. Dikkatinizi çekerim, bugüne dek bu ödülü "2 kez kazanan yok" iken, kendisi 3 kez kazanma başarısını göstermiştir. İngiltere'de Sosyalist İşçi Partisi üyeliği yaparak aktif olarak siyasette yer almış, ayrılmasının ardından ne siyasi aktivistliğini bırakmış, ne de politikadan uzaklaşmıştır.

Bugün "tuhaf" kelimesinin sözlük anlamının karşısına belki de bu adamın fotoğrafı konulmalı. Çünkü bilinen tuhaf kurgunun tekinsizliğinin sınırlarını, özgünlük anlamını zorlayan bir biçimde genişletmiştir. Kimi zaman bilimkurgudan bir tutam, kimi zamansa fantastikten bir parça alıyor olsa da, asla kendi özgünlüğünü yitirmez ve yazdıkları var olan hiçbir eseri çağrıştırmaz. Onun kurguladığı dünyalarda her şey o denli garip ve aynı oranda gerçektir ki, bazen okurken ara vermek istersiniz. Efsanevi eseri Bas-Lag Üçlemesi'ni ele alalım örneğin. Bas-Lag boyunca gördükleriniz kimi zaman ağır gelir, kimi zamansa çarpık güzelliğiyle felç olursunuz. Gözüne ışık tutulmuş bir geyik gibi kilitlenir kalırsınız. Kaçamazsınız. Sadece daha fazla okuyabilirsiniz.

Miéville, her kurgusunun sonunda nasıl ki alttan alttan sosyalist bir mesaj veriyorsa da, okurda duvara kafa atmış etkisi yaratan bir finale imza atmakta da aynı oranda başarılıdır. Hiçbir tahmininizin tutmadığı, belki sizi günlerce kıvrandıracak ama unutmanıza, bir an nefes almanıza kesinlikle izin vermeyecek şeylerle kapatır kurgularını. Bazen eğlencelidir bu sonlar, haksızlık olmasın. Ama hiçbiri genel geçer değildir.

Alıştığımız göbekli, ton ton ustaların aksine vücut geliştiren, dazlak bir erkek olması bile onu bir o kadar sıra dışı yapıyor. Bu marksist, sosyalist ve aktivist, aynı zamanda edebiyat devrimcisi adamla tanışacaksınız önce zihninizi boşaltın ve tahmin yürütmekten vazgeçin. Sonrasında zaten soluklanmak ve kendinize gelmek için bol bol zamanınız olacak.

D&D'YE ESİN KAYNAĞI

Ciddiyim. Dungeons & Dragons'un 5. edisyonunda Oyuncunun Elkitabı'na ilham kaynağı olmuştur. Bunu efsanevi Bas-Lag Üçlemesi'nin ilk kitabı olan ve ilk kez Arthur C.Clarke Ödülü'nü kazandığı eseri Perdido Sokağı İstasyonu ile başarmıştır. Oyunun tasarımcılarının açıkça belirttiklerine göre, 5. edisyonda Perdido'nun etkisi muazzammış. 2010'da ise Miéville bizzat FRP dünyasına girmiş ve Pathfinder için Guide to the River Kingdoms'ı yazmıştır.

ATATÜRK MÜ O?

Yazarın Arthur C. Clarke Ödülü'nü kazandığı bir başka eseri olan Şehir ve Şehir'de Atatürk bize göz kırpar. Ortadan ikiye fiziki olmayan sınırlarla bölünmüş hayali şehir devletlerden laik olan Ul Qoma'da, Atatürk'ü görürüz. Kendisi Yugoslavya adına pek çok şey başarmış Tito ile Ul Qoma'nın düşünsel kardeşleri olarak anılır. Kitabın başkarakterinin ülkemizi ziyaret etmiş olması ve Türk kahvesinin kitapta birkaç kez tüketilmesi de cabası.

YENİ BİR SOL PARTİ KURUCUSU

Politik hayatından da ödün vermeyen yazar, 2013'te İşçi Partisi'nin amacından saptığına dikkat çeken bir ekiple birlikte İngiltere'de Left Unity partisini kurdu. Aralarında film yapımcısı Ken Loach'un da bulunduğu bu parti, hiçbir etnik köken, cinsel kimlik ya da yaş grubu ayrımı yapmadan, çalışan çalışmayan her sıradan insanı temsil etmeyi hedefliyor.

CHINA? BİLDİĞİMİZ ÇİN Mİ YANİ?

Eh, yazarın adını her andığımızda ister istemez aklımıza İngilizcedeki Çin gelmiyor mu? Geliyor, geliyor. Geliyor da, peki bu ad nereden geliyor asıl? Annesi yazar, çevirmen ve öğretmen olunca kelimelerle olan bu ilintisi çocuklarının adlarına da yansımış. Jemima adında bir ablası olan Miéville'in adı, güzel bir isim arayan ailenin sözlüğü karıştırması sırasında karşısına çıkmış. İnsan hayret ediyor.

"Deniz azizlerle doludur. Biliyor muydunuz? Elbette bilirsiniz, siz koca adamsınız." –Kraken



BAŞ DÖNDÜREN KAÇIP KOVALAMACA SAHNELERİ

Filmlerdeki takip sahnelerini iyi kılan şey saf adrenalin salgılatmaları ve izlerken kendinizi tuhaf sesler çıkartırken bulmanıza yol açabilmeleridir bana kalırsa. İzledik, ah, off, uff sesleri çıkara çıkara yazdık. Arada gerilip duygusallaştığımız da doğrudur. Sınırsız aksiyona buyurun. ■ **EREN E.**

MAD MAX: FURY ROAD TÜM FİLM (2015)

Baştan sona tam bir adrenalin canavarı olan film sürekli kaçış halindeki Max'in sürekli daha fazla kişi tarafından takip edilişi üzerine kuruluydu ve aksiyonun ansiklopedisini yazıyordu. Modern bir film için eski usul dublör numaralarına bolca başvurması takdirimizi kazanmışken dil damak yapıştıran kurgu da aksiyonu en iyi şekilde sunuyordu. O kum fırtınası sahnesi nedir zaten, kafayı mı yediniz abiler? Off ki ne of...



RAIDERS OF THE LOST ARK KAMYONLA TAKİP (1981)

Daha ilk Indiana Jones filminin ortalarında Indy, Kutsal Ahit Sandığı'nı taşıyan kamyonu Nazilerin ellerinden çalmak için atla onları kovalamaya başlar. Dublörlerin inanılmaz işler çıkardığı (o kamyonun altına girme mevzusu hâlâ fena) sahneye, adrenalin pompalayan müzikleriyle John Williams'ın da katkısı büyüktür. Ah o Mercedes amblemi de daha sağlam olaydı iyiydi.



HARDCORE HENRY FİLMİN BÜYÜK KISMI (2015)

Hardcore Henry özünde saf bir takip filmi. Durmuyor, dinlenmiyor üstelik bunları tamamen birinci şahıs kamerasından yapıp beynimizi jöle kıvamına getiriyordu. Hani şehir içindeki sağlam parkurları içeren sahneyi mi övsem, yoksa tam bir video oyununa dönüşen yol sahnesini mi yazsam bilemedim. Hepsi çok hasta, hepsi çok eğlenceli.



POLICE STORY AVM'DE KOVALAMACA (1985)

Jackie Chan'ın yazıp yönettiği, dublör kadrosunun çekimlerden nasıl sağ çıktığını anlayamadığımız filminin finalinde önemli evrakların olduğu bir çanta AVM içinde oradan oraya dolaşırken yavaş çekimde itinayla camekanların üstüne düşen oyuncuların acılı suratlarıyla şenleniyordu ekranlarımız.

AKIRA MOTOSİKLET ÇETESİ MÜCADELESİ (1988)

Cool ve sert kelimeleri bu izlendiğinde akıl durduran sahne için biçilmiş kaftan herhalde. İki motosiklet çetesi arasındaki kovalamacanın şiddet dozu artarken karakterlerle tanışmak için de güzel bir alan sunuyordu bu kısım. Hepsinin kare kare elle çizildiğine bugün bile inanamayabilirsiniz.



TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY KANAL TAKİBİ (1992)

1992'de insanlar bu deli işi takip sahnesini izlerken koltuklarına yapışmışlardı. Dev motorlu Arnie, uyduruk motorlu John Connor'ı jilet gibi bir T-1000'in elinden kurtarmaya çalışırken aksiyon zirveye çıkıyordu.



E.T. BİSİKLEKLİ KAÇIŞ (1982)

Bu da kendisi sade olsa da etkisi devasa sahnelerden biri. Bir avuç çocuk sevimli uzaylımız E.T.'yi polislerden kaçırmaya çalışıyor, dere tepe süren kovalamaca son derece duygusal bir şekilde hislerimizi (ve çocukları) yükselterek noktalanıyordu.



THE MATRIX RELOADED OTOYOLDA TAKİP (2003)

Wachowski kardeşlerin çocuklar gibi şen bir havada çektikleri bu animevari anlarla dolu takip sahnesi cidden nefes kesiyordu. Morpheus ve Trinity, Anahtarcı'yı sistemin bin bir türlü ajanından kurtarmaya çalışırken Neo da dünyanın öbür ucundan onlara yetişmeye çalışıyordu. Otoyoldaki tüm General Motors arabalarının özenle telef edildiği sahnenin finali de tam anlamıyla bombastikti.



LOTR: THE FELLOWSHIP OF THE RING ARWEN VS. YÜZÜK TAYFLARI (2001)

Oldukça gerilimli olan bu sahne Arwen'in yaralı Frodo'yu Aragorn'dan alışı ve dörtnala dağ bayır demeden Nazgûl'lerden kaçışı şeklinde devam eder. Arada yüzü çizilse, atın böğrü yansa bile elf kızımız vazgeçmez ve kıstırıldığı nehir kenarında yaptığı büyü ile Yüzük Tayfları'nı tarumar eder.



FAST FIVE KASA KAÇIRMA SEKANSI (2011)

İki kahramanımız Rio sokaklarının çevre düzenlemesini bankadan kaçırdıkları dev bir kasayla yenilerken, olan takipteki polis arabalarına oluyor Vin Diesel'in sondaki artizliği ise "Yürü be aslanım!" dedirtiyordu.

SURGEON X

HASTALIKLARIN İYİLEŞTİRİLEMEDİĞİ BİR DÜNYA

Uzaylı istilasını, gezegene göktaşı çarpmasını, yapay zekâ tehlikesini ve hatta küresel ısınmayı geçin... Aslında başka bir tehdit yavaş yavaş bütün insanoğlunun sonunu getiriyor; Antibiyotik bağışıklığı. Eğer bilinçsizce antibiyotik kullanmaya devam edersek önümüzdeki elli yıl içerisinde hastalıklara karşı ciddi bir sorunumuz olacak. *Surgeon X* de 2036 yılının İngiltere'sinde bunu sorguluyor. İngiltere hükümeti ilaç dağıtımını müthiş şekilde kısarak, hangi vatandaşın ilaca erişimi olacağını kendi belirliyor. Bu da genellikle o vatandaşın topluma olan katkısı ile ölçülüyor.

Doktorumuz Rosa Scott ise ahlaki açıdan kendisini sorgulattıran bir olaydan ötürü çalıştığı hastaneden ayrılıyor ve kaçak bir doktor olarak çalışıp, hükümetin reddettiği hastalara yardım etmeye çalışıyor. Kanun dışı bir şekilde ilaç trafiği sağlamak, o dönem oldukça totaliter bir imaj verilerek yaratılan İngiliz hükümetinin gözünde çok büyük bir suç. Totaliter demişken eserin *V for Vendetta*'ya hafif benzediğini söyleyebilirim bu açıdan. Hatta filmlere girersek *Equilibrium*, *1984* (tabii ki) ve *Children of Men* gibi yapımların atmosferine yakın tatlar içeriyor *Surgeon X*. Canlı bir renk paletinde boyansa da sert kontrastlı renklendirmenin bu karanlık öyküye epeyce yakıştığını da ekleyeyim.

Aksiyonun bulunmadığı ama ilginç bir konu sunan *Surgeon X* bakılmaya değer bir çizgi roman. Bazı zamanlarda olaylar çok hızlı geliştiği için konuyu takip etmekte zorlanıyorsunuz ama bu çok büyük bir eksi değil. ■ **NURETTİN**

EDİTÖRÜN NOTU: Yakın gelecek felaket senaryolarından unutulan birini başarıyla ele alıyor. Aksiyona ihtiyacım yok, hikâye güzel olsun yeter diyorsanız buyrun. ★★★☆☆





THE BLACK MONDAY MURDERS: ALL HAIL, GOD MAMMON

BANKACI OLMAK ELİNİ KANA BULAMAYI GEREKTİRİR

Bulmaca gibi başlayıp ilerledikçe tohum eken ve epey uzun bir süreç zarfında çözülen hikâyelerden hoşlanıyorsanız, koşa koşa okumanız gereken yazarların belki de başında **Jonathan Hickman** geliyor. Marvel'da ununu eleyen, Secret Wars ile eleğini asan kumpasların adamı Hickman, *East of West* ve *Manhattan Projects* adlı harika bağımsız işlerinin yanına bir yenisini daha ekledi; *Black Monday Murders*.

Black Monday Murders, 1929 yılındaki borsacı intiharlarından başlayıp, para babası ailelerin ciddi anlamda karanlık dünyasına götürüyor bizi. Serinin konusu epey ilginç; bankacı zengin aileler, Mammon adında bir tanrıya taparak finansal güce erişiyor ve İlluminati benzeri bir gruplaşma içerisinde, perdeler arkasından dünyayı yönetiyor. Rotschild ailesinin erkek varisinin ölümüyle, sürgündeki ikiz kız kardeş ailenin başına geçiyor ve diğer yanda Vodoo ile uğraşan bir dedektif cinayeti çözmek uğruna kolay kolay geri dönemeyeceği bir yola çıkıyor. İlk cilt zaten bir Hickman yapıtından bekleneceği üzere ağır ilerliyor ve konu aldığı dünyanın kurallarını okuyucuya anlatmak adına tempodan feragat ediyor. **Tomm Cooker**'ın elinden çıkma çizimlerle konunun ağırlığına ve karanlığına ürpertici bir güzellikle eşlik ediyor. Bol gölgelendirmesiyle okuyucunun gözünü gerçekçi ve birbirinden rahatlıkla ayrılan suratlara odaklayan sayfalar, *Black Monday Murders*'ı renkli ve berrak diğer iki Hickman işinden farklı bir noktaya oturtuyor. ■ **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Fasiküller biraz yavaş çıkıyor ve hikâye de yavaş açılıyor ama konsept ilginizi çektiyse kafadan dalmanızı tavsiye ediyorum. ★★★★☆



EMRE KARAOĞLU

YÖNETMEN: Jim Jarmusch **OYUNCULAR:** Adam Driver, Golshifteh Farahani, Nellie (kendisi bir köpek) **IMDb NOTU:** 7,5

PATERSON

Şiir olmadan geri kalanın ne anlamı var?

ABD / New Jersey'de sessiz sakin yaşayan, genel olarak rutin bir hayata sahip olan otobüs şoförü Paterson. Otobüsünün ilerlediği hat ve yaşadığı şehirle aynı ismi alıyor kendisi. Sevgilisinin biraz maymun iştahlı olduğunu düşünüyor ama buna kendisi bile canı gönülden katılamıyor (aslında bunu izlerken biz düşünüyoruz çünkü bizler öyle girişimci olamıyoruz bu hayatta). Kendisini sevmediği her halinden belli olan İngiliz bulldog cinsi bir köpeği var ve her akşam onu müdavimi olduğu barın kapısına zincirleyerek günün yorgunluğunu bir bardak bira ile üzerinden atmaya çalışıyor. Dışarıdan bakıldığında herhangi bir hobiye sahip olduğu sezilmeyen bu adamın bizim için şaşırtıcı ama Paterson şehri için sıradan bir hobisi var. Aslında hobiden daha fazlası, belki bir kaçamak, onun için bir tür nefes alma çabası olan şiir yazmak. Şiirleri Paterson'da yaşamış diğer şairlerinki kadar başarılı ama bunu kimseyle paylaşmayı tercih etmiyor. Çünkü Paterson hayatından pek fazla şey bekleyen bir karakter değil, bu sebeple hayattan bir şey almaya da çalışmıyor kendisi. Düşününce şair bir otobüs şoförü Amerika'da olunca da kulağa pek ilginç geliyormuş meğer. En sevdiği şair modern şiirler yazan bir pediatri uzmanı olan William Carlos Williams. Doktor şair kulağa otobüs şoförü şairden daha tınılı gelse bile ikisi de özünde aynı şey.

Hikâyedeki tüm karakterler en az Paterson kadar özenli, iyi çözümlenmiş ve ayakları yere çok sağlam basan bir şekilde sunuluyor bizlere. Bir dakikalık rolü olan karakterlerden aldığınız tat ya da bir takım üstün körü diyalogdan sonra içine girdiğiniz boş beklentiyle sağ gösterip sol vuruyor usta yönetmen. İşin garip tarafı Paterson bu durumu hiç sallamazken size bazen karın ağrılarından yapılmış dar bir tişört giydiriyor Jarmusch efendi.

Film, kişiyi sanata kim yaklaştırır, kim üretmeye iter sorusunu sorduruyor insana. Bulunduğu yer mi ilham verir insana yoksa bulunduğu durum mu sorusunu düşünürken biz de Adam Driver'ın şahane oyunculuğu ve ahalinin sakin optimistliği ile etkileniyoruz. Paterson'un yedi gününü anlatıyor bize Jarmusch. Hem de o özlediğimiz Jarmusch tarzında. Çoğumuzun yaşadığı klasik bir haftadan farklı bir hafta değil anlatılan ki bu sebeple film sizi içine çekmeyi çok iyi başarıyor. Gerçi hangi Jarmush filmi insanı içine çekmiyor ki zaten?

EDİTÖRÜN NOTU: Film günümüzü, günümüzü pek yaşamayan, aslında günümüzü yaşamak istemeyen bir adamı takip ederek anlatıyor. ★★★★☆

ŞAİRANE FİLMLER



KILL YOUR DARLINGS *(2013)*
Daniel Radcliffe'in Beat Kuşağı'nın en büyük şairlerinden biri olan Allen Ginsberg'ü canlandırdığı film dönemini gayet temiz bir şekilde tasvir ediyor. Ayrıca Ginsberg'de çocukluğunu New Jersey / Paterson'da geçirmiş ve ilk şiirlerini orada yazmaya başlamış.



ON THE ROAD *(2012)*
Beat Kuşağı'nın en önemli yazarlarından Jack Kerouac'ın efsane romanından uyarlanan film elbette kitabının yanına yaklaşamıyor ama kendisine kitabın özeti gibi bir şey diyebiliriz. Kitabı okumanızı şiddetle tavsiye ederim.



TOTAL ECLIPSE *(1995)*
Leonardo Di Caprio'nun bu az bilinen erken dönem filminde aktörün taa o zamanlardan çilekeş rollere yatkınlığı olduğunu anlıyorduk. Olayımız biri orta yaşlı ve olgun, diğeri genç ve vahşi iki şairin dönemine (19. yy. Fransası) ters düşen tutkulu aşklarını konu alıyor, şiiri de buna bir kalkan olarak sunuyordu. Cidden etkileyici ve sürükleyici yapım zamanında sansürsüz olarak televizyonlarımızda gösterilmişti. Nereden nereye geldik peh.

YÖNETMEN: Damien Chazelle OYUNCULAR: Emma Stone, Ryan Gosling, Rosemarie DeWitt IMDb NOTU: 8,4



MUTLAKA İZLEYİN

LA LA LAND

Alışık olduğumuz romantik filmlerin aksine *La La Land*'in mükemmel olma ya da mükemmeli anlatma çabası yok. Başlangıç sahnesinden itibaren kolayca seçebileceğiniz ufacık ayrıntılar onu gerçekçi, samimi, içinde olmaktan mutluluk duyacağınız bir atmosfere sokuyor. Baş kızımız Mia'yı oynayan **Emma Stone**'un oyunculuğu başlı başına filmi götürmeye yeterken karşısındaki Sebastian karakterinin hafif donuk yapısı da **Ryan Gosling**'e harika uymuş (ya da tam tersi olmuş). **Gosling**'ın oyunculuğu gayet iyi olsa da şahane falan değil, hatta **Emma Stone**'la seslerinin bile çok iyi uyuştuğunu söyleyemem ama işte bu ufacık ayrıntılar öyle güzel işlenmiş ki göze batmaktan çok bir gerçeklik, samimiyet katıyor filme. Bir diğer önemli noktaysa yapımın hayallerinin peşinden giderken fedakârlık yapmak zorunda kalan tüm yaratıcı insanlar için özel bir parantez açıyor oluşu. İster istemez duygulanacağınız zaten garanti, fakat özel bir şeyler ifade etmek istiyor film satır aralarında, doğru izleyiciyseniz de kesinlikle başarıyor. Tatlı tatlı akarken hiçbir sahnesi sıkmayan, müzikleri tekrar tekrar dinlenen, hayalleri uğruna kendinden bir parça koparmayı göze almış herkesin kendini yuvasında hissedeceği harika bir yapım *La La Land*. **TARIK**

EDİTÖRÜN NOTU: Kalbinde biraz renge yer olan herkese tavsiyedir, gerekliliktir. ★★★★★

YÖNETMEN: Chris Wedge OYUNCULAR: Lucas Till, Jane Levy, Amy Ryan, Rob Lowe, Danny Glover, Barry Pepper IMDb NOTU: 5,6

MONSTER TRUCKS

Yazın klima, kışın doğalgaz parasını dert eden insanlar olarak "Monster Truck'tan kelime esprisi türeterek film yapalım abi" diye 125 milyon doların gözü kapalı heba edilmesi ağrıma gidiyor dostlar. Kamyonun içine canavar koyalım böylece Monster Truck olsun fikriyle VHS kaset kiraladığımız dönemindeki 20. sınıf zihni sinir filmlere bile elini öptüren filmimiz, *E.T.*, *Herbie* hatta *Cars* gibi filmleri harmanlayarak yola çıkıyor. Fakat her açıdan da yolda kalıyor. Zaten *Transformers* filmleriyle "bol CGI'lı, patlamalı filmler çekelim, paranın adını koyalım" felsefesini Hollywood'a getiren Michael Bay'i canavar kamyoncular götürsün inşallah, bu filmler hep onun eseri. Uzun lafın kısası bütün film bol CGI'lar eşliğinde inanılmaz güçlü milyarderlerin elinden dünyayı kurtaran liseli ve onun tatlış canavarı konseptinden ibaret, Türk lise dizilerinden farklı sayılmaz yani. Ayrıca liseli gençleri en az 35 yaşında insanların oynaması kuralı bir Türk geleneği zannederdim ki bu film sayesinde feci şekilde yanıldığımı da anlamış oldum. **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: İşsizseniz bile izlemeyin, gidin iş makinesi izleyin. ★☆☆☆☆



UZAKTAN İZLEYİN

YÖNETMEN: M. Night Shyamalan OYUNCULAR: James McAvoy, Betty Buckley, Anya Tailor Joy IMDb NOTU: 7,4



SPLIT

James McAvoy dendiğinde benim için akan sular durur. Adamı ilk 2003'teki *Children of Dune*'da Leto Atreides'i oynarken tanımıştım ve o günden beri acayip severim. McAvoy, *Split*'te bir değil, iki değil, üç değil (hahah yazıyı bitirene kadar böyle devam edebilirim) tam 23 farklı kişiliğe sahip çoklu kişilik bozukluğundan mustarip Kevin Wendell Crumb'a hayat veriyor.

Kevin'in kuvvetli karakteri olan "Dennis" üç kızı kaçırıyor, bizler de bu kızların Kevin'in birden fazla karakteriyle baş etmeye çalışmasını izliyoruz. Patricia, Dennis, Hedwig (9 yaşında bir çocuk), Barry ve The Beast film boyunca McAvoy'un hayat verdiği kişilikler. Klasik Shyamalan filmi geleneğini bozmayan *Split* tam ortalarda iyi bir keskin dönüşle izleyiciyi şaşırtırken, tatmin etmesi zor bir finalle bitiyor. Özellikle kaçırılan kızlardan Casey'nin geçmişinde yaşadığı rahatsız edici olayların, kaçırılmaya bağlanma şekli bana havada kalmış gibi geldi. Ama her şeye rağmen film ilginç konusu ve McAvoy'un müthiş oyunculuğuyla kesinlikle izlenmesi gereken bir yapım. Ayrıca yönetmenin kendi kendine girdiği dipsiz Hollywood çukurundan son iki filmdir çıkmış görünmesi de sevindirici bir durum. Neydi o *The Last Airbender*, *Happening*, *After Earth* falan, iyi iyi böyle devam. **NURETTİN**

EDİTÖRÜN NOTU: Identity'i izlediyseniz tam o tarzda bir gerilim, Shyamalan'ın iyi işlerinden. ★★★★☆



C. SERPİL ULUTÜRK

LOUIS CK 2017

"YAŞAMAK ÇOK ABARTILIYOR"

2017'nin (**Louis CK**'in standup gösterisinin adı *2017*; her zamanki gibi kısa, dümdüz, odun) teaser'ı yayınlandığında herhalde dalga geçiyorlar diye düşündüm… Ütüsüz sweatshirt'ü ve kotu yerine müteahhit kesim bir takım elbise giymiş, 200 - 300 kişilik Comedy Cellar yerine binlerce koltuklu Madison Square Garden'ı kapatmış (gerçi orası değilmiş, sonradan öğrendim ama salon yine de çok büyük), sokaktan aldığı dilim pizzayı kemirmek yerine yıldızlı odasına gelen catering'den atıştırmayı tercih etmiş bir Louis CK vardı karşımda. Teaser, 1 Nisan'da yayınlandığı için "ehueuha şaka!" deyip geçtim. Lakin değilmiş. Burada bir şaka yokmuş.

Stand-up gösterilerine az biraz merakınız varsa zaten tanımıyor olmanız imkânsız ama Louis CK, özellikle 2010'da FX'te yayınlanmaya başlayan *Loui* dizisiyle birlikte dünyanın en meşhur komedyenlerinden biri haline geldi. New York'un has komedi kulüplerinde takılan, iki kız çocuğuna yarı zamanlı babalık yapan ve hayatının sefil tarafını neredeyse hiç sakınmadan televizyona aktaran bu adamın karamsar komikliği berbat hayatlarımızın en kayda değer parçalarından biri oldu. *2017*'den de beklentimiz buydu nihayetinde. Tersten bakan, yerleşik fikirleri yerinden oynatan cümleler ve son derece mantıklı gelen absürt hikâyelerle karanlık bir yaşam - ölüm - insanlık ve biraz da hayvanlık hallerimizi anlatmasını bekliyorduk Loui'nin.

Öyle de oldu. Kısmen. Tam beklediğim gibi olmadı ama yin… Fakat o takım elbise ne kadar kötü durmuş adamın üstünde ya!!! Kendimi alamıyorum. Kartondan kesip giydirdiğimiz bebekler kadar bile inandırıcı görünmüyor Louis Bey bu haliyle. Ama uzatmayacağım, konuşmaya başladıktan sonra azıcık çaptan düşmüş de olsa Louis CK'in hâlâ "o adam" olduğunu görmek zor değil çünkü.

Bugün bizim televizyonlardan birinde sadece ilk 3-4 dakikası yayınlansa RTÜK'e, ilk 15 dakikası yayınlansa hapishaneye, 40 dakikası falan yayınlansa suikaste uzanacak bir süreç başlatacak türden bir şov *2017*. Çok mu iddialı, çok mu saldırgan? Değil ama kürtajdan girip dinden çıkan, ırkçılık konusunda artık medenileşme sürecini tamamlamış insanlara ikinci turu attıran ve genel olarak kendimizi bulunmaz Hint kumaşı sanmamıza kafa göz giren, muhafazakâr bakış açısına göre "terbiyesizlik eden" bir şov. O nedenle manevi değerleriniz konusunda hassas bir insansanız ve alınganlık edecekseniz en iyisi hiç izlememeniz olur.

Sahneye çıkar çıkmaz "Düşünüyorum da… kürtaj…" diye başlıyor CK. Hassas bir konuya öylesine tepeden inme bir giriş ki bu, devamında bir espri yapmasına falan gerek yok. "Kürtaj bence de yanlış" diye devam ediyor salonun kahkahalarını susturarak. Kısa bir sessizlik… ve ekliyor: "Tabii kürtaj yaptırmanız gerekmiyorsa."

Bu giriş, tüm şovun bir özeti olabilir. Çok basit gerçekler, çok basit cümlelerle önünüze konuyor. İnsanlık olarak her şeyi nasıl karman çorman bir hale sokup sonra da içinde debelendiğimizi fark ettiren seri aydınlanma anları yaşıyorsunuz. Muhakkak kişiden kişiye değişecek bir şey söylüyorum ama dümdüz, ezberlenmiş, mantık kısmı hiç sorgulanmayan bilgilere maruz kalmaktan artık iyice yorulmuş bir insan olarak, *2017*'nin bu durumdan şikayetçi bünyelere iyi geleceğini söyleyebilirim.

İlk izleyişimde yeterince sivri bulmadığım için "adama bir haller olmuş, takım elbise bunu bozmuş" diye düşünmüştüm ama birkaç tekrardan sonra daha bir ısındım Louis CK'in *2017*'sine. Son zamanlarda, bambaşka tellerden çalan çok sayıda stand-up izlemenin de bir yan etkisi olarak, eskisine göre daha az gülüyorum Louis CK'e zaten ama bir yandan da gülmek bu adamın yaptığı şeylere verebileceğiniz en basit tepki. "Komik değil" deyip uzaklaşmaksa, bence büyük bir hata olur.

EDİTÖRÜN NOTU: Eskileri aratsa da yine unutulmayacak bir 1 saat. ★★★★☆



AYAKTA DURAN İNSANLAR

Stand-up sevenler için Netflix Özel seçkisi. Ama kara mizah sevmeyenlere uygun değil listemiz.

JIM JEFFRIES
FREEDUMB
Bir önceki gösterisi Bare'de, Amerika'nın "Gun Control"üne olabilecek en sağlam eleştirileri sıraladıktan sonra yıldızı parlamıştı Jeffries'in. Avustralya'dan çıkıp gelen, aksanı ve mimikleriyle sevimlilik saçan Jim Jeffries'in bu görüntüyle taban tabana ters, zehirli bir dili var. Netflix için çekilen Freedumb'ınsa özellikle son bölümü efsane.

ANTHONY JESELNIK
THOUGHTS AND PRAYERS
Stand-up'ın "saldırgan mizah" temsilcilerini televizyonda görmek pek mümkün olmuyor. Hem popüler değiller, hem tehlikeliler. Bildiğim kadarıyla öyle yani. Jeselnik ise bir istisna. Terör saldırılarından sonra olan bitenler için yaptığı aşırı dürüst yorumlar, kendinizi kötü hissetmenize neden olacak.

AMY SCHUMER
THE LEATHER SPECIAL
Nefret edecek bir şeyler arayan erkekler için de, kıkır kıkır gülmek isteyen kadınlar için de on numara bir stand-up. Ama birlikte izlemeyin. Son derece acımasız, saldırgan, "kötü" biri Amy Schumer. Kendisinin de itiraz etmeyeceği şekilde söylersek, tam bir "slut". En azından ben bu yüzden seviyorum, izliyorum, gülüyorum ve itiraf edeyim bazen de ekrana bağırıyorum: "Yuh artık Amy ya! Yapma artık bu kadarını da..."

○ **YARATICILAR:** Alfred Gough, Miles Millar ○ **OYUNCULAR:** Daniel Wu, Emily Beecham, Artemis Knight, Marton Csokas ○ **IMDb NOTU:** 8,1 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** AMC



2. SEZON

INTO THE BADLANDS

Halen izlemeyen var mı bilmiyorum fakat her fırsatta tavsiye ettiğim *Into the Badlands*'in ikinci sezonu başladı ve hatta bitmeye yaklaştı. Daniel Wu'nun uzak doğu dövüş sanatlarıyla hayat verdiği harika dizi gene bomba gibi kavga sahnelerine sahip, karakterler iyice yılan hikâyesine dönen maceralarıyla kendilerini bulmaya çalışıyorlar.

Sunny, karısı Veil ve çocuğuna kavuşmak için köle olarak çalıştırıldığı madenlerden kaçıyor ki bunu yaparken kendisini durdurmaya çalışan bir adamın boynunu hayatımda gördüğüm en yaratıcı şekilde kesiyor (bu sahnede resmen ekran başında genç kız gibi çığlık attım). Artık yolculuğunda da yalnız değil, yapımcıların yanına taktıkları düzenbaz ve eğlenceli bir tiple acayip zıt ama ilgi çekici bir ikili oluşturuyorlar. Ve elbette Widow'u oynayan Emily Beecham en az Daniel Wu kadar başarılı dövüş sahneleri çıkartıyor, o yüksek topuklularınla üzerime bas diyes... Neyse... Sekiz bölümle sonlanacak ikinci sezon ne yazık ki bitmek üzere, halen başlamadıysanız 16 bölümlük muhteşem dövüş koreografileriyle süslenmiş bu diziyi kaçırmayın. ■ **NURETTİN**

EDİTÖRÜN NOTU: Ben kaliteli dövüş filmiyim diyen Hollywood yapımlarına taş çıkartacak düzeyde sahneleri var. İzlemediyseniz çok şey kaçırıyorsunuz. ★★★★☆

○ **YARATICILAR:** Brian Yorkey ○ **OYUNCULAR:** Katherine Langford, Dylan Minnette, Christian Navarro ○ **IMDb NOTU:** 8,9 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



YENİ DİZİ



13 REASONS WHY

İzlemesi zor bir dizi *13 Reasons Why*. Bu yalnızca merkeze aldığı genç bir kızın intihar etmesi konusunu gerçekçi ve sert bir şekilde işlemesinden değil, anlatım olarak son derece tahmin edilebilir yollardan geçmesiyle de alakalı. Olaylar lise öğrencisi Clay Jensen'a bir gün 7 adet kaset gelmesiyle başlıyor, kasetlerin içindense yakın zamanda intihar eden sınıf arkadaşı (ve âşık olduğu kız) olan Hannah Baker'ın ses günlüğü çıkıyor. Bu günlüklerde Hannah intiharına sebep olan herkesin ne ettiğini, arkasından ne dedikodular döndüğünü komple anlatırken biz de günümüzle anılar arasında gidip gelen bir kurgu içinde buluyoruz kendimizi. Seri her noktasında tahmin edilebilir olaylara sahne olup biraz fazla uzadığı hissini vermekle birlikte sade yapısının altındaki gerçekleri olduğu gibi yansıtmayı seçmiş. Hani eğlenmeyeceksiniz veya büyük sürprizlerle karşılaşmayacaksınız izlerken ve bundan önce anlatılan pek çok zorbalık gören öğrenci dramasından farklı bir şeyler de yok bu seride.

Fakat ben özellikle "liseli ergen" diye çoğunlukla hor görülüp, yüz çevrilen genç seyircinin bu diziyi sevip benimseyeceğini düşünüyorum zira bu tam da onların hayatından bir kare ve oldukça da rahatsız edici bir deneyim nihayetinde. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Bilhassa Amerikan okullarında yaşanan zorbalık vakalarını odağına alsa da global bazda dertleri olan ciddi bir dizi bu. Ama keşke bu kadar dümdüz işlenmeseydi. ★★★☆☆



○ **YÖNETMEN:** Charlie McDowell
○ **SENARYO:** Justin Lader, Charlie McDowell
○ **OYUNCULAR:** Rooney Mara, Jason Segel, Robert Redford
○ **IMDb NOTU:** 6.3
○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

THE DISCOVERY

Masum bir merak gibi görünen ama provokatif bir soruya yanıt arıyor The Discovery: "Ya ölümden sonra başka bir hayat varsa?" Gerçekten, "öbür taraf" bilimsel olarak kanıtlansa, hâlâ bu dünyada kalmak ister miydiniz?

Filmde, ölüm sonrası yaşamın kanıtlanmasından iki yıl sonrasına gidiyor ve bu durumun insanları ve medeniyeti nasıl değiştirdiğine bakıyoruz. Çok geniş bir perspektifi olmayan, "ne güzel düşünülmüş" diyeceğiniz detayları yetersiz ama yine de ilgiyle izlenebilecek bir film bu. Her şeyden önce Rooney Mara, Robert Redford, Jason Segel gibi bir kadroyu böyle bir distopyamsı ortamda birlikte görmenin tuhaf bir lezzeti var. Anlamaya çalışana kadar film bitiyor. Diğer yandan ele aldığı konuya, metafiziği karıştırmadan yaklaşması filmi özel kılıyor. Haliyle merakla sonuna kadar izliyor insan. Fakat bir türlü istediğimiz derinliğe ulaşamıyor hikâye. Bir de işin içinde aşk meşk olunca, gereksiz sahnelerle falan yoğunluğunu daha da kaybediyor. TV filmi olduğu için yine de kabul edilebilir sorunlar bunlar. Biraz sıkılsanız da sonuna kadar katlanacaksınız diye tahmin ediyorum. ■ **SERPİL**

EDİTÖRÜN NOTU: İyi bir Black Mirror bölümünün bu koca filmden daha tatmin edici olduğunu söyleyeyim, sonradan sıkıntı yaşamayalım. ★★★☆☆

DİZİ FİNALİ

○ **YARATICILAR:** Robert Levine, Jonathan E. Steinberg ○ **OYUNCULAR:** Toby Stephens, Luke Arnold, Hannah New, Toby Schmitz ○ **IMDb NOTU:** 8,2 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Starz

BLACK SAILS

Hem özgürlük hem para lazım!

Çok iyi bir başlangıç yapamadı Black Sails, dünyasını ve karakterleri tanıtmak konusunda biraz elini ağır tutunca ilk sezon bayağı seyirci kaçırdı. Ama çok şükür ki seyirci kaçırması dizinin ölümüyle sonuçlanmadı ve o muhteşem 2. sezonu izleme şansına eriştik. Karakterlerin oturduğu, karakterler üzerine kurulan hikâyenin inanılmaz yerlere gittiği, diyalog yazım kalitesinin zirvede olduğu, yüz numara bir sezondu. 3. sezon Flint'in bunalımlarına fazla yöneldiği için insanı biraz fazla gerdi belki zaman zaman ama 2. sezonun kalitesini büyük ölçüde devam ettirdiği bir gerçek.

Nihayetinde dördüncü ve son sezon da bu üst kalite yapıma yakışır bir final yapmayı başardı. Karizması ve lider kişiliğiyle dizinin merkezindeki Flint'in yanına ilk sezonda suratına şaplağı yapıştırasınızın geldiği ancak yaşadığı muhteşem karakter gelişimi sayesinde Flint'in eşiti konumuna gelen John Silver da eklendi. Flint'le John Silver arasındaki bu yavaş yavaş gelişen dostluk/rekabet iletişimi gördüklerim arasında en iyilerden biriydi kesinlikle. Olaya dâhil olan İngiliz Kumandan Woodes Rogers, efsanevi korsan Karasakal Teach gibi karakterler ve de prodüksiyon kalitesinin iyice artması sayesinde detaylı bir şekilde izlediğimiz epik kara ve deniz savaşları tempoyu hep yukarılarda tuttu; her seferinde bir sonraki bölümde ne olacağını merak ederek izlettirdi kendisini Black Sails.

Charles Vane, Anne Bonny, Jack Rackham gibi isimler size bir şey ifade ediyorsa, bir kere olsun "şu Karayip Korsanları'nın ciddilisi olsa ne biçim olurdu" diye düşündüyseniz, denize açılmak sizde "özgürlük" çağrışımları yapıyorsa kaçırmamanız gereken bir yapım Black Sails. Zaten öyle biriyseniz açılış jeneriğini bir izleyin yeter, anında gaza geleceksinizdir. ■ **ÖMER**



EDİTÖRÜN NOTU: Korsanlık temasını ve sert dizileri sevenler Jolly Roger'larını yıkayıp ütülesin. ★★★★☆

1. SEZON FİNALİ



○ **YAPIMCILAR:** Noah Hawley ○ **OYUNCULAR:** Dan Stevens, Rachel Keller, Aubrey Plaza, Jemaine Clement ○ **IMDb NOTU:** 8,7 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** FX

LEGION

Bir kafadan her ses çıktığında

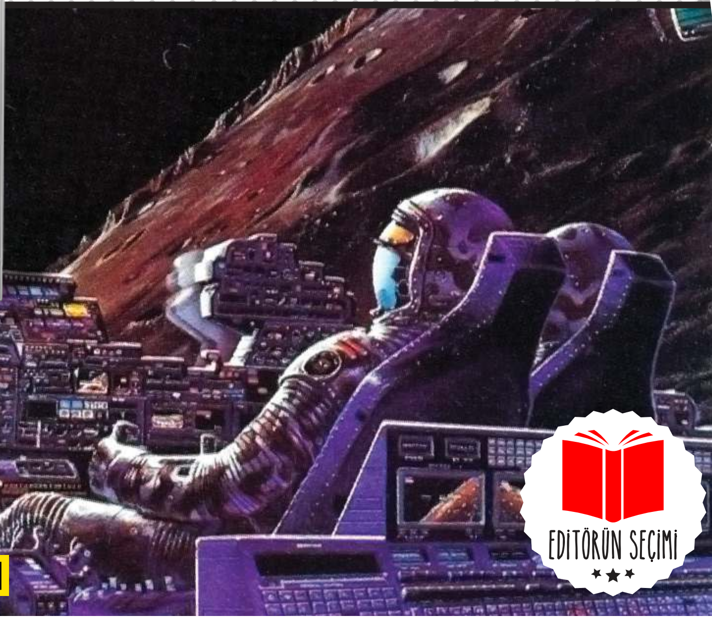
1938'den bu yana yaratılan pek çok çizgi roman karakterinin, aslında kendilerini bekleyen doğru öykücüyü bulduğunda muazzam güçte bir hikâye anlatım aracına dönüşebileceğini, şablonlara oturan standartlaşmış uyarlamaların arasından sıyrılıp insanın suratına çarpan bir yapım *Legion*. Çok ufak bir iki nokta haricinde çizgi romanlarla alakası bile yok üstüne. Sezon başında yazdığımız incelemede, diziye bir not vermenin o an itibariyle çok zor olduğundan bahsetmiştim. Şükür ki sezon finalini geride bıraktığımız şu günlerde bu durum geçerliliğini korumuyor, dizi kartlarını kapalı oynamış o kadar.

Düğünde geline altın takan akraba misali puanımı yakasına takmadan önce söylemek isterim ki *Legion* herkese göre bir dizi değil. Beyindeki imgeleri sembolize eden bir görselliğe ve karmaşık bir kurguya sahip olduğu için bulmaca gibi bir dizi, parçaları da sezonun sonlarına dek pek birleşmiyor. Lakin hem korku, hem gerilim, hem romantizm barındıran bu parçalar birleştiklerinde kanımca *Westworld* ile yarışan eşsizlikte anlar oluşturmaktan geri kalmıyorlar. Tüm bunlara yan karakterlerin ilginçliği, sinematografinin güzelliği, muhteşem renk kullanımı ve hem lisanslı hem orijinal müziklerin harikalığı eşlik edince gerçekten benzerine zor rastlanır bir yapım haline geliyor *Legion*. Dünyası "yetmişlerden geleceği hayal ederek" şekillendirilmiş, ki X-Men'in yetmişlerde kendini bulduğu düşünülürse bu epey manidar. Başrol oyuncuları olan Dan Stevens, Aubrey Plaza ve Rachel Keller'ın muazzam güzel oyunculuklar sergilemesi de cabası.

Tüm bunların yanında dizi popüler kültür göndermeleri ile dolu bir hazine de olduğu için birçok farklı katmanda birden keyif veriyor. Her yanı saran ve benim bile yakında bıkmaktan korktuğum çizgi roman uyarlamalarıyla aynı kefeye koymayın ve *Legion*'a mutlaka bir şans verin. ■ **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: İlla ki bir şeyini seveceksiniz ve eğer benim yaptığım gibi kendinizden bir şeyler de bulursanız diziye olan aşkınızla yeri göğü inleteceksiniz diye düşünüyorum. ★★★★★





ROBERT A. HEINLEIN

AY ZALİM BİR SEVGİLİDİR

Ay'da isyan etmek gibisi yok

İthaki Bilimkurgu Klasikleri'nde "klasik gibi klasik" denilecek aşamaya geldik. Çünkü hem bilimkurgunun 3 büyük ustasından biri olan **Robert A. Heinlein**'ın bir kitabına, hem de daha önce çevrilmemiş bir esere geldi sıra!

Yazarın efsanevi militarist bilimkurgusu *Yıldız Gemisi Askerleri* aynı seri kapsamında çıkmıştı. Bu defaysa isyan, bilimkurgu ve mizahın aynı potada eridiği bir kitabı var: *Ay Zalim Bir Sevgilidir*. Bu melodik tınılı isme sahip kitap, bize Dünya'ya ait bir güç olan Otorite'ye karşı gelenlerin Ay'da hapsedildiği bir kurgu sunuyor. Sonra da ortaya ayrılıkçı hareketin liderleri haline gelen bir bilgisayar uzmanı, karizmatik bir genç kadın ve yaşlı bir akademisyeni koyuyor. O da yetmiyor, Mike adındaki mizah yolunda tüm özelliklerini devrimin nihai başarısına adamış olan süper bilgisayarı da ekibin dördüncüsü yaparak ortaya bol sistem sorgulamalı ve eğlenceli bir kitap çıkartıyor.

Şu kitap biraz daha çevrilmeseydi İngilizcesinden okuyacaktım. Oh, çıktı da kendi dilimde tadına vara vara okudum! Ben sevdim, eller alsın. ■ **HAZAL**

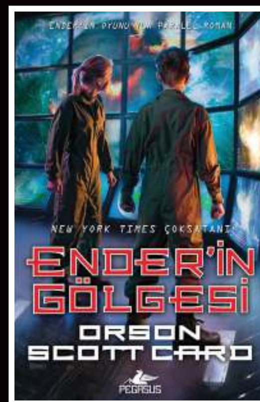
EDİTÖRÜN NOTU: Bilimkurgu diyorum, klasik diyorum, kime diyorum? ★★★★☆

ORSON SCOTT CARD

ENDER'İN GÖLGESİ

Eğer bilimkurgu kitaplarıyla az çok haşır neşirseniz Orson Scott Card'ın ünlü askeri-bilimkurgu romanı *Ender'in Oyunu*'nu da mutlaka duymuşsunuzdur. 2013'te başrollerini **Harrison Ford** ve **Asa Butterfield**'ın oynadığı bir filmle sinemaya da uyarlanan eser yurtdışında olduğu kadar ülkemizde de çok popülerdir. Gelgelelim daha sonra bu evrene pek çok kitap eklenmesine rağmen Türk okurlar olarak ana seri haricindekileri hiçbir zaman okuyamadık ama Pegasus yayınları bu açığı kapatmaya geldi!

Shadow Quintet (Gölge Beşlemesi) olarak geçen bu seride Ender'in Ordusu'ndaki en zeki çocuğun, yani *Bezelye*'nin (Bean) başından geçenleri okuyoruz. Savaş Okulu'ndan önce nasıl bir hayatı vardı, okula nasıl seçildi, Ender'in Ordusu'na nasıl girdi, nasıl oluyor da insanüstü denebilecek kadar keskin bir zekâya sahip? Tüm bu soruların yanıtı kitapta. M. İhsan Toptoriks mi ne, öyle biri çevirmiş bir de... :) ■ **M. İHSAN**



EDİTÖRÜN NOTU: Savaş Okulu'nun o özlediğimiz atmosferini yeniden solumak için birebir. Üstelik ilk kitabı okumayanlar da rahatlıkla okuyabilirler. ★★★☆☆





GEORGE ORWELL

PAPAZIN KIZI

1930'lar İngiltere'sinde gezinti

1984 ve Hayvan Çiftliği adlı klasikleriyle bilinen George Orwell'dan ilginç bir roman okudum bu ay. Yaklaşık 300 sayfa boyunca, taşrada küçük bir kasabada rahiplik yapan Bay Hare'in kızı Dorothy'i ön planda görüyoruz. Teknoloji ve sanal iletişimin olmadığı 1930'lu yıllar Avrupası'nda yaşayan her kesimden insanların sorunlarının, dertlerinin, hayallerinin günümüzdekilere ne kadar benzediğini okudukça düşünceli şekilde gülümsedim bol bol. Yazarın sade dilini, ince esprilerle bezediği mizahını da takdir etmemek elde değil tabii. Kasaba kilisesinde başlayan Dorothy'nin yolculuğu, hâfıza kaybının da yaşandığı badireli bir maceranın ardından başladığı yerde biterken okuyucuda insan ruhundaki çatışmaları, bitmek bilmeyen sorgulamaları düşünme isteği uyandırıyor. ■ **NOYAN**

JOHN BOYNE

ZİRVENİN DİBİNDEKİ ÇOCUK

Tam güleceğim bir sinir geliyor

Çizgili Pijamalı Çocuk'ta yaşadığımız travmayı hatırlıyor musunuz? Hani film uyarlaması sıcacık bir arkadaşlık filmi gibiydi. II. Dünya Savaşı'nda, esir bir Yahudi çocukla kampın komutanının oğlu arasındaki dostluğu anlatıyordu. Sonrasını hatırladınız mı? Ben hatırlamak istemiyorum. John Boyne, travmatik eserleriyle 50'den fazla dile çevrildi. Şimdiyse Zirvenin Dibindeki Çocuk ile bizlerle. Yine II. Dünya Savaşı'nı fon edinen Boyne, bu defa hayattan yenilen tokatla ansızın büyümeyi daha başka bir şekilde anlatıyor. Çünkü bu kez sevgi dolu bir çocuğun nasıl bir hırs yuvasına ve kötülüğe doğru döndüğünü tüylerimiz diken diken olarak okuyoruz. John Boyne, yine okurun yüzüne gerçekliğe buladığı okkalı bir tokat yapıştırıyor, sızısıysa kalbinizde kalıyor. Kaleminin gücünden de hiçbir şey kaybetmemiş ayrıca. ■ **HAZAL**

EMRE KARAOĞLU

JAMIROQUAI
AUTOMATON

Buffalo Man "daha dijital" olarak geri döndü



Kablolu televizyon dönemlerinde sürekli aynı çizgi filmleri izlemekten sıkıldığımı fark ettiğimde müzik kanallarına transfer etmiştim bünyeyi ve deli gibi MTV, MCM, NR1 gibi kanallar arasında zap yapmaya başlarken buluverdim kendimi. Sanırım **Jamiroquai** ile ilk defa 1996 yapımı *Virtual Insanity* adlı şarkının video klipiyle tanışmıştım. Çok uzun süre de kendisi tek bir şahıs olarak bildim ama aslında epey kalabalık bir grup olduğunu internetin yaygınlaştığı dönemlerde kavrayabildim. Ne tarzını anlıyordum ne de şarkı sözlerini ama pek ilgimi çekmişti klip. Normalde o dönemlerde Röyksopp ya da Massive Attack gibi toplulukların klipleri pek umurumda olmazdı. Muhtemelen ne estetik ne de sinematografik birikimim yetmiyordu onları anlamaya ama nedense Jamiroquai bana hitap ediyordu, izlerken pek eğleniyordum. Ne bileyim elemanın kafasında ilginç bir şapkası vardı, mekânda objeler hareket ediyordu, böcekler bile rahatsız etmiyordu beni. Manasızca sevmeye başlamıştım işte (hatta karışık kaset yaptırırken özellikle bu şarkıyı istemiştim ama bulamamışlardı, vay bee).

Aradan yıllar geçti, o sevdiğim şarkının üzerine beş albüm çıkardı Jamiroquai ve ben de bu süreç içinde kendileri hakkında bir sürü bilgi edindim haliyle. Artık bacak kadar olduğum zamanlardaki gibi grubun hayranı olmasam da yeni çıkan projelerini hep takip ettim, tarzlarına has bir şekilde yürüdükleri sağlam bir şahsi patikaları olan bir topluluk. Şimdiye kadar on beş müzisyenin üretim yaptığı toplulukta tek değişmeyen şey ilginç şapkalar takmayı seven vokalleri Jay Kay dostumuz oldu (ki zaten pek uzun süre sadece onu Jamiroquai sandık).

Automaton, daha önceki albümlerden daha fazla (çok daha fazla) elektronik altyapıya sahip. Albüm hakkında çok sık duyabileceğiniz "kafaları karışmış, Daft Punk'a dönüşmek istemiş, günümüz müziğine teslim olmuş" gibi yorumlar yapılırken ben bunlara pek katılmayanların tarafında yer alıyorum. Albümün genelinde eskiye göre daha az funk tadı, daha az acid jazz hissi var ama kesinlikle hiç yok değil. Albümün adına ve çıkış şarkısına bakarak ekibin dijitalleşme yönünde bir adım attığını görmek mümkün elbette. Gitar, perküsyon gibi enstrümanlar yerine birtakım sample kullanmayı tercih etmişler. Albümde iki adet klavyeci bulunuyor ve gerçekten altyapının hakkını veriyorlar. Ama elektronik tarafı yoğun diye burun kıvırmayınız, albüm kesinlikle kötü değil, belki ortalama bir Jamiroquai albümü denebilir kendisine ama kötü değil. Öyle çok "aman Jamiryo çıkmış, hoy, hey gömülelim abiler, coşup taşalım" gazıyla dinlemeseniz de bayağı keyif alacaksınızdır. Ha elektronik sevenler illa bir baksın, zira *Automaton* tam onların sularında yüzen ama eskileri sevenlere de birkaç kalpli like basmayı ihmal etmeyen bir geçiş albümü olmuş.

EDİTÖRÜN NOTU: En iyi Jamiroquai albümü değil ama bu yıl çıkan en iyi albümlerden biri, bundan emin olabilirsiniz... ★★★☆☆

soundtrack

GHOST IN THE SHELL



Ghost in the Shell'e değen Hollwood elleri beklenildiği gibi hüsranla sonuçlanan bir filme imza attı belki ama orijinal filme gölge düşürmedi neyse ki. Diğer bir tomar eksiğinin yanında filmin müzikleri de zayıftı. Hayır, elinde Kenji Kawai gibi bir adamın bestelediği deli işi bir parça var (Making a Cyborg) ve sen onu kullanmıyorsun ha filmin kilit yerlerinde? Pes doğrusu. İşte elimizdeki albüm, yapımcıların bu epik hatayı telafi etme çabası gibi görülebilir. Bomba gibi bir Steve Aoki remix'iyle giriş yapan albüm cyberpunk tonlardan uzaklaşmadan araya keyifli bir Enjoy the Silence güzellemesi de serpiştirerek usta Kawai'nin eline aldığı sazla noktalanıyor. Hani bunun modu filmden sağlam öyle diyeyim, es geçmeyiniz ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Filmden daha çok GITS havasına sahip albüm. ★★★☆☆



DEEP PURPLE
INFINITE

Eski rock/metal üstatlarının son yıllarda çıkan yeni albümlerinin çok azını beğendim ne yazık ki (Megadeth'inki inanılmazdı). Deep Purple'ın bu 20. albümüyse beklediğimden çok daha taze ve sağlam çıktı. Grup üyelerinin tek tek performanslarını çok iyi bulmadım doğrusu. Ian Gillian vokallikten sıkılmış gibi geldi. Steve Morse'un gitarları bazen şahaneyken bazen çok saçmaydı. O Birds of Prey'in solosunu kafana tüfek dayayarak mı attırdılar be Morse usta? Kısacası grup üyeleri performans olarak biraz eskiyi arattı bana ama öte yandan şarkıların kendileri cidden bayağı sıkı olmuş. Sanıyorum grubun Best Of'ları dışında bu kadar üst düzey şarkının bir arada olduğu başka bir albümlerini dinlemedim. Bu arada benim albümü az beğenenlerden olduğumu eklemek isterim. İnternet incelemelerinin birçoğu hem şarkıları hem elemanların performansını öve öve bitiremiyor, albüme şaheser gözüyle bakıyor. Deep Purple seviyorsanız siz bana çok bakmayın yani, bir dinleyin her şekilde. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Harika şarkılar var albümde. Bu hali de bayağı iyi ama Ritchie Blackmore, John Lord falan olsa şurada neye dönüşürdü o şarkılar var ya... ★★★☆☆

MASTODON
Emperor of Sand

İyi ki metal müzik var hayatımızda ve zorlayıcı da olsa gruplardan bazıları ruhlarının derinliğindeki dertleri notalara döküyor hâlâ. Emperor of Sand böylesi bütünlüklü ve yoğun bir albüm. Mastodon elemanlarının çevresinde kansere yakalananların artması, kayıplar ve dünyanın derdi albümün konsepti olan zaman, ölüm ve yeniden doğum temalarını oluşturmuş. Sultan's Curse dinlediğinizde zaten grubun daha progresif ve incelikli bir yapıya büründüğünü anlıyorsunuz hemen, diğer parçalar da bu daha oryantal renklerle bezeli ilmek ilmek işlenmiş desene tam uyuyorlar. Fakat başta belirttiğim tematik durumlar hassas bünyeleri birazcık gerebilir. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Karamsar tonu depresyona sokmazsa akıntısına kapılabilirsiniz. ★★★☆☆

EMRE KULA
Theory of Change

Emre Kula uzun süredir rock ortamlarında olan, pek çok müzisyene ve gruba (Ceza, Can Bonomo, KES vb.) gitarıyla katkı sağlamış bir isim. Uzun süren çalışmaların (yaklaşık 3 yıl) ardından çıkardığı Theory of Change ile solo rüzgârlarını arkasına alıp kulaklarımızı şenlendirmeye gelmiş. Tam hali bu ay içinde çıkacak albümün yayınlanan dört parçası da birbirinden iyi ve akıp gidiyorlar. Elektronun şöyle iç höngürdeten melodilerini duymayalı olmuştu epey, üstüne gelen akustik gitar ve dolu dolu baslar da eklenince her şarkı birbirinden kolaylıkla ayırt edilebilir ve kendi dokusuna sahip bir görünüm kazanmış. Hani radyoda falan dinleseniz kolaylıkla yabancı bir grup sanabilirsiniz İngilizce vokalin kalitesinden dolayı. Aman diyorum kaçırmayın, böyle albüm her zaman gelmez. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Tam hali 5 yıldızlık olur muhtemelen. ★★★★☆

ÖMER AKDAĞ

SHOWA GENROKU RAKUGO SHINJU

Gençlik ve yaşlılığın tezatı

İzlemesi de anlatması da zor, ağır, ama harikulade bir seri SGRS. Rakugo bir Japon geleneği. Sanatçı tiyatro sahnesi gibi bir sahneye çıkıyor, oturuyor ve dinleyicilere genelde komedi tadında hikâyeler anlatıyor. Bizim eski zamanlardaki meddah geleneğine benziyor biraz.

Farklı zaman dilimlerinde geçen iki sezon şeklinde SGRS. İlk sezon Yakumo'nun Rakugo sanatçısı olmaya çalıştığı eski Japonya'da, ikinci sezon ise Yakumo'nun artık yaşlı bir adam olduğu daha modern bir tarihte geçiyor.

Tamamen karakterler üzerinden ilerleyen, psikolojik bir seri bu. İster istemez melankolik bir hava veren, geçmişi anlatan ilk sezonda durgun bir insan olan Yakumo'nun bir nevi mecbur kaldığı Rakugo'ya yatkınlığını sorgulayışını, âşık oluşunu, bir diğer Rakugo öğrencisi Sukeroku'ya karşı duyduğu dostluk, rekabet ve kıskançlık hislerini izliyoruz. Belki olayın Rakugo temasıyla empati kuramayacaksınız ama Yakumo'nun kendisiyle ve bir o kadar harika yazılmış yan karakterlerle empati kurmamanız düşünülemez.

İkinci sezon ise melankolikten ziyade daha nostaljik bir havada. Sevdiği insanların çoğuna uzun yıllar önce veda etmiş, Rakugo'nun kendisiyle birlikte ölmesini uman ama bir şekilde yıllar sonra ilk kez kendisine öğrenci almayı kabul etmiş, kendi hayatını ve ölümünü sorgulayan bir Yakumo izliyoruz bu sezonda da.

Serinin Rakugo sahneleri size pek bir anlam ifade etmeyecektir. Güzel animeleştirilmişler ama sonuçta bir sürü kelime esprisi olduğu için anlaşılmayan, diğer esprilerin de fazla eski olduğu için baydığı sekanslar bunlar. Ama bu ufak tefek sahneleri bir kenara koyarsak en gencinden en yaşlısına her türlü anime severe hitap eden, içten, değerli bir anime SGRS.

İNANMAYA İZİNLİ OLDUĞUMUZ TEK BİR ŞEY VAR, O DA YAPTIĞIMIZ SEÇİMDEN PİŞMANLIK DUYMAYACAĞIMIZ.

YENİ ANİMELER

■ Şuraya hızlıca yeni duyurulan birkaç anime adını serpiştireyim: Sengoku Night Blood, Anime Stories, Hatena Illusion, Miss Koizumi Loves Ramen Noodles, Konohana Kitan, Uma Musume Pretty Derby, Convenience Store Boyfriends, Girlish Number Shura, Time Bokan 24 (2. sezon), Classicaloid (2. sezon), Mr. Osomatsu (2. sezon), Himoto Umaru-chan (2. sezon).

■ Yanılmışım, Monogatari serileri bitmemiş, yeni **Owarimonogatari** yolda. Yazın çıkacak.

■ İnternet üzerinden yayınlanacak yeni bir **Gundam** serisine kavuşuyoruz: Twilight Axis. Bu yeni seri Universal Century'e dâhil olacak ve Unicorn'un sonrasında geçecek. Bunun dışında Tomino Yoshiyuki tarihin en tepki çeken Gundam serisi Reconguista için yeni film(ler) yaptığını duyurdu. Peki...

■ **Full Metal Panic**'in resmî sitesinde yeni seri için Sonbahar yazıyordu ama bu ibare kalktı. Ertelenecek sanki.

■ **Twilight** isimli animenin yapımı ve **Mind Game** filminin blu-ray'inin çıkartılması için başlatılan kitle fonlaması kampanyalarının ikisi de başarılı oldu.

■ Yeni **Evangelion** filminin yapım aşamasında olduğu doğrulandı.

■ Yeni de bir **Ghost in the Shell** geliyor. Seri mi, film mi, Arise mı, SAC mi, hiçbir şey belli değil henüz.

■ **Eureka 7**'ın üçleme filmi geldiğinin haberini yapmıştım. İlk filmin bu sonbaharda gösterime gireceğini öğrendik.

■ **ReLife**'ın devamını ve sonunu taa önümüzdeki Mart'ta yayınlanacak 4 bölümlü OVA serisiyle izleyebileceğiz. Azıcık geçmiş ama ne yapalım...

ANİME DÜNYASINDA 1 NİSAN

Anime yapımcıları çok sever 1 Nisan'ı. Dragon Ball ekibinin beyaz yakalı çalışanlar olması, Bungo Stray Dogs'un lise serisine dönüşmesi, Aho Girl'ün animesinin başrolünde muzların oynaması... Şaka ya, siz de hemen ciddiye alıyorsunuz, muzlar olmayacak başrolde. Sonra efendim ben muz izlemeye geldim, yokladı, yanlış yönlendirdin okuyucuyu falan olmasın.





KISA KISA

■ İyisiyle kötüsüyle bir sürü manga haberi var bu ay: 2000'lerin sevilen yapımlarından **Ichigo 100%**'ün devam mangası başladı, ismi East Side Story. Yakın geçmişin sevilenlerinden Future Diary'nin mangakası Sakae Esuno da yeni bir seriye başladı: **The Detective Akechi is Berserk**. Initial D efsanesinin mangakası Shuuichi Shigeno şu sıralarda yazdığı Sailor Ace'i sonlandırmak üzere ve yazın Initial D gibi yarış konsepti üzerine kurulu yeni bir seriye başlıyor. **Kenshin**'in yeni mangası yaza ertelendi. 2014'ten beri ara vermiş olan **Black Lagoon** bu ay devam ediyor. **Accel World** Haziran'da bitecek. **Scum's Wish**'in yan mangası yolda. **Orange**'a da bu ay yeni bölüm çıkacakmış.

■ Ünlü anime senaristi **Mari Okada** (Anohana, Iron Blooded Orphans, The Anthem of the Heart) otobiyografisini yazdı. Çevrilse de feyz alsak.

■ Bu yaz ilk kez **Sailor Moon** konseri düzenlenecek. Serinin 25. yılındayız da biraz da o sebeple. Ha bunun dışında dünya şampiyonu ve animesever buz patencisi Evgenia Medvedeva çoook eğlenceli bir Sailor Moon performansı sergiledi geçen ay. Şuradan izleyebilirsiniz: tinyurl.com/ogz-115-sailor-moon

■ Bir **One Piece** dergisi çıkmaya başlayacak Japonya'da ve içinde Ace'in geçmişinin anlatıldığı bir hikâye olacak.

■ Your Name. gibi bir filmi aday yapmayıp Zootopia'ya ödül veren **Oscar**'lara pek saygım yok kişisel olarak ama o ayrı bir muhabbetin konusu. Animasyon dalındaki ödüllerin oylama mantığının değişeceğin haberini aldık. Animelerin küçümsenmesinin önüne geçecek mi, bakacağız.

■ 10.000 kişiye soruldu: En sevdiğiniz bayan seslendirme sanatçısı kim? Psycho Pass'te Akane'yi, Durarara'da Anri'yi, Blue Exorcist'te Shiemi'yi ve daha nicesini seslendiren **Kana Hanazawa** birinci seçildi. Onu Inori Minase (Re:Zero'dan Rem) ve Saori Hayami (Monogatari'lerden Ononoki) takip etti.

■ "Çok uzun olduğu için okumayı bıraktığınız manga?" anketineyse 3.500 kişi katıldı, **One Piece** birinci sırada yer aldı. Eh, olur o kadar diyelim, kazandığı yeni okurlar kaybettiklerini kaça katlıyordur kim bilir? Onu da Detective Conan ve Kochikame takip etmiş ankette.

■ Yaklaşık 20.000 kişinin katıldığı (yuh) ankette katılımcılara en sevdikleri **Irregular at Magic High School** karakteri soruldu. Adamım Tatsuya birinci geldi tabii. Miyuki ve Mayumu onu izledi.

BAHAR SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

Aynı geçen sezon gibi bu Bahar sezonunda da devam serileri çok sağlam, yeni seriler tırt. Hatta Kış sezonundakilerden daha tırt oldukları için bu sayfaları onlarla doldurmayayım, birkaç tane ele avuca gelen şey seçeyim, onun dışında devam serilerine yer vereyim dedim. Aşağıdakiler dışında Berserk'in, Natsume Yuujinchou'nun ve ismini çok sevdiğim Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon'ın yeni sezonlarının başladığından da haberiniz olsun.





2. SEZON

ATTACK ON TITAN

Eh, hakkında uzun uzun konuşmaya gerek yok, son yılların en büyük anime fenomenlerinden biri nihayetinde Attack on Titan ve boşu boşuna fenomen olmadı. Sert öyküsüyle ve sağlam aksiyonuyla çok sevmiştik, ikinci sezonu yıllardır bekliyorduk. Mangayı okumayanları daha ilk bölümden dumur edecek bu yeni sezon tabii ki yine çok iyi.



KADO: THE RIGHT ANSWER

Yine kırk yıl düşünseniz aklınıza gelmeyecek bir tema. Japonya'ya durduk yere başka bir boyuttan dev bir küp iner. Bu küpün sahibi insanlarla iletişim kurmaya gelmiştir ama farklı boyuttan ya, konuşarak iletişim kurmayı bile bilmiyor. Bu arkadaş ile insanlık arasındaki iletişimi sağlayacak olan da uluslararası ilişkiler uzmanı başkarakterimizdir. Derli toplu ve ilginç bir seri. (Arrival bu?! -T.)

SAKURA QUEST

Köyünü sevmeyen, şehir hayatına bayılan, işsiz ama aynı zamanda aşırı Pollyanna Sakura bir köyden iş teklifi alır: Köye tanıtım olsun diye 1 yıllığına köyün kraliçesi olmak. Bir şekilde işi kabul etmiş olur ve istemese de köyde yaşamaya başları. "Köyümüz köylümüz" modunda tatlı bir seri.



MY HERO ACADEMIA

Son yıllardaki bildiğiniz Naruto, One Piece vs. tipi kavgalı dövüşlü shounen aksiyon serilerinden çok beğendiğim pek olmadı. Ben mi yaşlanıyorum acaba derken My Hero Academia çıktı karşıma. Çok eğlenceli ve çeşit çeşit karakter, gaz aksiyon var, daha ne olsun? Bu tip serilerde karakterler arasındaki turnuvalar hep eğlenceli olur ayrıca, ikinci sezon oradan giriyor. Özellikle güzel.



2. SEZON



ANONYMOUS NOISE

Ömrü boyunca kafeste kalmış ve çıktığında çığlık çığlığa bağıran bir kanarya, kime ait olduğu belirsiz bir ses; kıskançlık, özlem, sahiplik… Basit ve mükemmellikten uzak ama basit ve mükemmellikten uzak olduğu için güzel olan bir seri. İlk bölümdeki konser sahnesini 5-10 kere izlemişimdir.



BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS

"Ya yeter artık ekmeğini yemeyin şu Naruto'nun, bırakın huzur içinde yaşasın Konoha köyü" diye girdim ama hiç de fena değil aslında önyargısız izlerseniz. Yıllardır tanıyıp sevdiğimiz karakterlerin çocuklarını görmek ayrı bir güzel, Naruto'nun ilk çöm zamanlarındaki bölümlerin hissini yaşatıyor az çok. Naruto seviyorsanız bir şans verin bence.

2. SEZON



RAGE OF BAHAMUT: VIRGIN SOUL

Hayvan açılış jeneriğiyle, karanlık atmosferiyle, iyi hikâyesiyle ve "FAVAROOOO!!!!" / "KAISAAAAAR!!!" bağırışlarıyla aklımıza kazınan Rage of Bahamut'un ilk öyküsü ilk seride bitmişti. Bu sefer Kaisar ve değişik bir kızcağız olan Nina başrolde. Bence son yılların kaçırılmaması gereken aksiyonlarından Rage of Bahamut, ikinci sezon da aynı kaliteden devam.

SAEKANO: HOW TO RAISE A BORING GIRLFRIEND FLAT

Sevimlili, bol kızlı moe serilerinin ortalama üstü kalitede bir üyesiydi Sakeano. Arketip karakterler de, ekibin dünyanın en düz ve sıkıcı kızını alıp geliştirdikleri oyuna başkarakter yapma amaçları da, fanservis sahneleri de eğlenceliydi. İkinci sezon da aynı kafada devam. Güzel seri ama bu sayfalardaki en aşmış seri değil, çeşitlilik olsun diye yazdım, üstüme gelmeyin ^_^



2. SEZON

GRANBLUE FANTASY: THE ANIMATION

Akıllı telefonlara çıkan aynı isimli JRYO'nun anime uyarlaması. "Köyün üstünden geçen gemiden düşen gizemli bir kız, onu kovalayan kötü İmparatorluk ve kurtarıcı cesur gencimiz" meselesi söz konusu klasik. Özgün olmasa da genel olarak fena da değil aslında. Görsellik çok şık, müzikler zaten FF'lerin efsane bestecisi Nobuo Uematsu'ya ait.



BUĞRA ÖZKAN

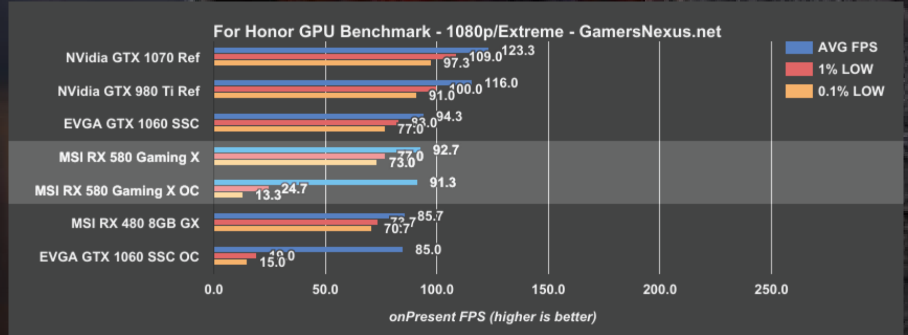
AMD RADEON 500 SERiSi ÇIKTI

Sebebi neydi ki?

Bu ilk kez başımıza gelen bir durum değil maalesef. "Re-branding", kabaca çevirisiyle "isim değişikliği", donanım dünyasında geçmişte de çok kez karşımıza çıktı. Bunun en yakın örneği Kaby Lake işlemcileri. Hatırlanacağı üzere Kaby Lake işlemciler, SkyLake işlemcilerin temelde hız aşırtılmış bir modeliydi ve ne yeni bir mimari getiriyordu ne de ciddi bir avantaj.

Benzer bir senaryo, tablolarda da göreceğiniz üzere RX 500 serisiyle yeniden karşımıza çıkıyor. Temelde RX 480 ile aynı işlemciyi kullanan RX 500 serisinde dikkat çekici, ekstra bir durum yok. Satışa çıkan yeni nesil, aslında bellek tarafında 100-200 Mhz aralığında hız aşırtılmış ve biraz termal değerleri düşürülmeye çalışılmış bir kart. Nvidia'nın 1070 ya da 1080'ine yaklaşamadığı gibi, aynı cümlede geçmesi bile gereksiz sayılır. 1060 için ise aynı durum söz konusu değil. 580'e bir göz atalım.

Çeşitli benchmark sonuçlarından görebileceğiniz üzere, RX 580, DirectX 12 ile sadece GTX 1060'ın rakibi olabilirken, Vulkan API'si ile durum değişiyor ancak Vulkan APIsini her oyun kullanmıyor ve DX 12 sonuçları gerçek hayatta alacağınız sonuçlarla daha bir tutarlı. Testlerin i7-7700k ve 16GB 3200 Mhz DD4 ile yapıldığını hatırlatalım. %1 ve %0.1 LOW değerlerinin ne olduğunu merak ediyorsanız, birkaç sayfa sonra karşınıza çıkacak Ryzen 5 yazımıza bir göz atın derim.



AMD, Ryzen'in gazıyla toplanacak yeni sistemlerden nemalanmak için çıkarmış bu gereksiz seriyi belli ki.

YAAAAANİ?

"Yani"si şu: 400 serisine sahip olan herhangi biri, 500 serisine yükseltme için yeni kart almamalı. 5 FPS için yeniden 1000 lira ve üzeri bir fiyat verilemez, verilmemeli. AMD, Vega konusunda sessizliğine devam ediyor ve açıkçası ben de dâhil birçok kişiyi delirtmek üzere. Eğer ekran kartınızı yükseltmek istiyorsanız Vega'yı bekleyin.

Not: Test sonuçları GamersNexus'dan alınmıştır.

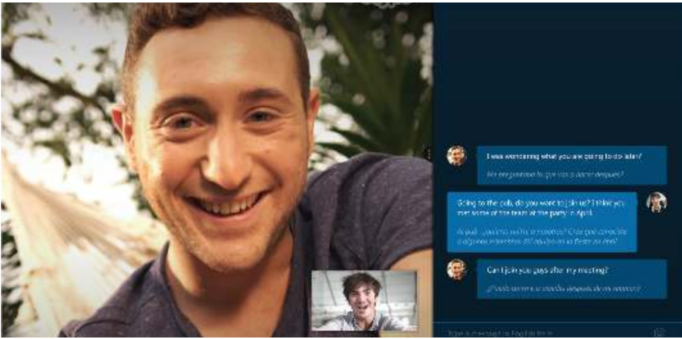
	AMD Radeon RX 580 (8GB)	AMD Radeon RX 570	AMD Radeon RX 480 (8GB)	AMD Radeon RX 470
Paralel İşleme Ünitesi	2304 (36 CUs)	2048 (32 CUs)	2304 (36 CUs)	2048 (32 CUs)
Doku Ünitesi	144	128	144	128
Baz Hız	1257MHz	1168MHz	1120MHz	926MHz
Boost İle	1340MHz	1244MHz	1266MHz	1206MHz
Bellek Hızı	8 Gbps GDDR5	7Gbps GDDR5	8 Gbps GDDR5	6.6Gbps GDDR5
Bellek Veri Yolu	256-bit	256-bit	256-bit	256-bit
Bellek Miktarı	8GB	4GB	8GB	4GB



FACEBOOK SPACES

Dışarı çıkmadan pikniğe gitmek

Facebook Spaces adı verilen uygulamayla birlikte sanal gerçeklik dünyasında önemli bir adım atıldı. Şimdilik sadece Oculust Rift sahiplerinin kullanabileceği bu teknoloji sayesinde insanlar sanal dünyada kendilerini oluşturarak başkalarıyla iletişime geçebiliyorlar. Dört kişiye kadar aynı ortamda bulunarak beraber video izleme, üç boyutlu çizim yaparak emoji dünyasında seviye atlama, sohbet etme ya da uyumlu oyunlarla güzel vakit geçirme şansı oluşturan bu sistem henüz erken erişim safhasında da olsa gelişiminin hızla devam etmesi planlanıyor. Beğendiğimiz paylaşımları yapan insanlara öpücük gönderebileceğimiz ya da en çirkin pozumuzu paylaşan arkadaşlarımıza iki tokat atabileceğimiz anların çok da uzak olmadığını görmek sevindirici. ■ **ARES**



SKYPE DİL DUVARINI YIKIYOR

Simultane çeviri seçeneği eklendi

İnternet ve teknolojinin gelişimi sayesinde insanlar arasındaki iletişim hızının sınırları zorlanmaya devam ediliyor. Kolay iletişimin en önemli sorunlarından biri olan dil problemi de çeşitli çevirici programlar sayesinde kolaylaştırılırken Microsoft bunu farklı bir boyuta taşıyor.

Birbirinin dillerini anlamayan insanlar arasında tatlı bir bağ kurma hedefiyle geliştirilen bu proje sayesinde Skype; İngilizce, İspanyolca, Portekizce, Fransızca, Almanca, İtalyanca, Çince, Arapça ve Rusça'nın yanına eklenen Japonca ile birlikte 10 farklı dilde simültane çeviri imkanı tanıyor.

Youtube'tan izleyebileceğiniz ilkokul öğrencilerinin tanışması (tinyurl.com/ogz-115-skype) ya da dünyanın farklı yerlerinden iki arkadaşın sohbetini içeren uygulama videoları insanda tatlı heyecanlar oluşturuyor. ■ **ARES**



SIKIYSA KAPA BAKALIM İNTERNETİ!

Afrinic sansürcü ülkelere karşı ciddi yaptırımlara gidebilir

İnterneti tamamen kapatmak teoride mümkün değil gibi gözükse de kitlelerin iletişim hakkının elinden alınması bilhassa Afrika ve Orta Doğu'da epey yaygın. Kill switch ile ilgili geçtiğimiz aylarda bir dijital özgürlük yazısı hazırlamıştık zaten. Orada da altını çizdiğim üzere bu ciddi bir insan hakları ihlali aynı zamanda. Eh, ortada bir ihlal varsa buna karşı önlemlerin alınması da şart. Bu bağlamda Afrika kıtasının IP hizmetinden sorumlu Afrinic, sansürcü devletlere karşı ciddi yaptırımlar düşünmeye başlamış. Bu yaptırımlar henüz planlanma aşamasında olsalar bile epey önemliler: 10 Nisan'da sunulan teklif kabul edilirse, herhangi bir ülke internete erişimi engellediği takdirde bu ülkeye ilk etapta 12 ay hizmet verilmeyecek. Eğer aynı ülke on yıl içerisinde üç ya da daha fazla kere interneti keserse bu süre beş yıla çıkacak.

Bugüne kadar Birleşmiş Milletler, bünyesindeki Rusya, Çin gibi ülkelere rağmen kill switch kınama kararları alabilmiş olsa da bunun ötesinde bir şey yapıl(a)madığı da bir gerçek. İşte böylesine bir cezasızlık ortamında sunulan bu teklif çok büyük bir adım aslında. Hükümetlerin dijital ekonomilerini büyütmek ve ağlarını genişletmek için IP hizmetlerine olan bağımlılıkları düşünüldüğünde teklifinin kabulü, baskıcı devletler nezdinde caydırıcı olacaktır. Ayrıca yaptırım planlarına Liquid Telekomünikasyon CTO'sunun da destek verdiğinin altını çizelim. Kendileri Afrika'nın hatırı sayılır ISS'lerinden.

Elbette isteriz ki hiçbir devlet 2017'de hâlâ böyle ilkel yöntemlerle kişilerin iletişim haklarını engellemeye, düşünceyi susturmaya çalışmasın; ancak bunlar oluyor ve olmaya da devam edecek gibi. Bu durumda da karşı hamlelerin artmasını dilemekten ve onları desteklemekten başka çare kalmıyor. ■ **İHSAN A.**

YİNE BİR MAHREMİYET İHLALİ

Bu seferki sanık Bose

DATA'da kişilerin mahremiyetlerinin şirketler tarafından nasıl ihlal edildiğine dair bir sürü haber girdik bugüne kadar. Gerçekten de oyuncak bebeklere kadar muhtelif ürün yoluyla şirketler mahremiyetimizi ihlal edebiliyor. Bu sefer de ses sistemleriyle tanıdığımız Bose suçlamaların odağında.

Chicago'da Kyle Zak adındaki bir kişinin federal mahkemeye başvurmasıyla gelişiyor olaylar. Zak'ın iddiasına göre, satın aldığı kulaklık setinin yönlendirdiği ücretsiz uygulama kişisel bilgilerini habersiz bir şekilde üçüncü partilere aktarıyor ve Bose bundan haksız kazanç elde ediyor. Ayrıca Zak'ın avukatına göre bir kişinin kulaklıkla ne dinlediği o kişiye dair çok detaylı bilgiler barındırabiliyor: Politik görüş, dini inanç, kişilik ve davranış özellikleri vb. Buna örnek olarak, bir kişinin kulaklığından ezan sesi dinlemesinin onun dindarlığının göstergesi olabileceği fikrini öne sürüyorlar. Bose şimdilik konuyla ilgili sessizliğini bozmadı ve aleyhindeki milyonlarca dolarlık dava da devam ediyor.



Kulaklık yazılımlarına bile güvenememekte haklı mıyız, yoksa acaba bazen paronayaklık mı ediyoruz?



Eğer gerçekten Zak iddialarında haklıysa durum pek de iç açıcı değil elbette. Sonuçta size ait bilgilerin, rızanız olmadan başkalarına aktarılması ve bundan kazanç elde edilmesi söz konusu. Gene de şahsen, kişilik ve davranış özelliklerimizin neye ve kime kulak verdiğimizle elde edilebileceği fikrini ve Zak'ın kendi vakasından 1984'vari bir gözetim çıkarma hevesini zayıf bulduğumu belirtmeliyim. ■ **İHSAN A.**

MARS, YAPAY ZEKÂ, UZAYLILAR...

Steve Wozniak'tan bol keseden tahminler



Teknolojiye yön veren şirketlerin tepesinde bulunan insanlardan gelen gelecek tahminleri her zaman dikkate alınmalıdır. Öngörülerinin gerçekleşme oranı yüksek olduğu için ayrı bir dikkatle dinlenen Apple'ın kurucularından Steve Wozniak 2075 yılıyla ilgili ştahminlerde bulunmuş:

■ Apple, Google ve Facebook gibi büyük şirketler bundan 60 yıl sonra da varlığını sürdürecek.

■ Sıfırdan planlanma kolaylığı nedeniyle çölde inşa edilecek yapay zekâ kontrollü şehirlerle yerleşim sorunu çözülecek. Dünya'nın değişen dengesinden korunmak amacıyla yerleşim yerleri kubbeli bir yapıda kullanılacak. Ayrıca insanların dış dünyada hayatta kalabilmesi için özel kıyafetler olacak.

■ Azınlık Raporu filminde olduğu gibi gelişmiş yapay zekâlar hayatın bir parçası olacak. Özellikle sağlık alanında tanı koyup tedavi belirleyen yapay zekâlara karşı insan yaşamını cansız varlıklara bırakma konusunda etik tartışmalar yaşanacak.

■ Dünya yaşam için tercih edilirken, Mars'a kurulan kolonilerle birlikte bu gezegen endüstri ve sanayi odaklı olacak.

■ Uzaylı ile iletişim gerçekleşmeyecek.

Ölümsüzlük konusunda herhangi bir gelişme yaşanmadığı takdirde bahsedilen tarihte yaşayamayacak olmamın üzüntüsü bir yana, bakalım hangi tahminleri gerçekleşecek Steve Wozniak beyin (bu tarz konular ile ilgili sohbet etmek isteyenler her zaman mailimi titretebilir, beklerim). ■ **ARES**

ASUS ROG AiLESi RAKiPLERiNi IŞIKLA BOĞACAK

Bu ay Asus'un en yeni oyuncu donanımlarını görmek için Berlin'deydik. Join the Republic: Outshine the Competition ismindeki etkinlikte yeni ürünleri görmenin yanı sıra, efsane Ninjas In Pyjamas kulübünün Overwatch takımıyla kapışma şansı da yakaladık. Peki değerlendirdik mi bu şansı? Elbette hayır! NiP'le kapışacak kadar yemedik daha kafayı =) Yeni ROG ürünlerini burada kısaca bir derledik. Ama etkinlikten izlenimler ve detaylı ürün ilk bakışlarını Youtube kanalımızda bulabilirsiniz: ***tinyurl.com/ogz-115-asus*** TUĞBEK

ROG AURA

Aslında bir ürün değil, ROG ailesinin yeni bütün ürünlerinde bulabileceğiniz yeni bir özellik Aura. Tüm oyun ekipmanlarınızın (monitör ve kasa bileşenleri dâhil) renkli led ayarlarını tek noktadan yapmanızı ve senkronize edebilmenizi sağlıyor. Yani ROG ürünleriyle bir oyuncu bilgisayarı kurarsanız bütün parçalarda renkler aynı anda ve ahenkle dans ediyor.



1. ROG STRIX MAGNUS

Yayıncılar için geliştirilmiş, kompakt ama güçlü bir mikrofon Magnus. Farklı yönlere bakan üç mikrofonu olduğundan masa başında 2-3 kişi yayın yapmayı kolaylaştırıyor. Ayrıca gürültü önleme özelliği çok güçlü.



2. ROG MAXIMUS IX EXTREME

Dünyanın kendinden su soğutma bloğu olan ilk anakartı Maximus IX Extreme. Hem su soğutma için kolay montaj imkânı sağlıyor, hem de Mosfet ve M2 SSD'nizi de su soğutma altına alıyor.

3. ROG RAPTURE

Asus'un devasa router'ı Rapture, bilgisayarınızı kıskandıracak güçte işlemcisi ve 8 devasa anteniyle oldukça iddialı. En güzel özelliği oyun bilgisayarınızı bağlayabileceğiniz öncelikliendirilmiş bir portu olması.



4. ROG POSEIDON

Hem hava hem de su soğutmayla çalışabilen Posedion, Asus'un en üst seviye ekran kartı. Ebat ve ağırlık olarak da piyasadaki tüm kartlardan hallice. Özellikle overclock meraklılarının gözdesi olacağına şüphe yok.



5. ROG STRIX XG27VQ

Muhteşem monitör serisi ROG Strix'e nihayet daha küçük bir alternatif geldi. Küçük dediğimize bakmayın 27"lik bu canavar daha önce çıkan 34"lik abisinin tüm özelliklerine sahip.





6. ROG PUGIO

İsmi gibi sevimli bu fare pek çok oyuncu faresinden küçük. Sol ve sağ tuş switch'leri daha sert veya yumuşak olması için değiştirilebiliyor. Ayrıca dilerseniz yan tuşları komple iptal edebiliyorsunuz. Kaliteli ama minimalist bir fare arayanlar için.



HOŞ GELDİN RYZEN! #2

Ryzen 7'lerden Sonra Ryzen 5'ler De Bizlerle

BUĞRA ÖZKAN

Ryzen 5: i5'in yeni düşmanı, Türk oyuncular için yeni bir dönemin başlangıcı. Üstelik sebebi sadece fiyatı değil, çok yönlü kullanımda i5'i bertaraf ettiği için. Ryzen 5, Ryzen 7 ailesinin "çekirdekleri kapatılmış" versiyonu özünde. Bir gün "kilitlenmiş" bu çekirdekleri açan tuhaf insanları göreceğiz muhakkak, zira bu daha önce yapıldı ancak şu an için böyle bir lüksümüz yok. Öncelikle genel bir bakış atalım, hangi işlemciler neler getiriyor bir bakalım.

	R5 1400	R5 1500X	R5 1600	R5 1600X
Çekirdek - İş Parçası	4 - 8	4 - 8	6 - 12	6 - 12
Önbellek (MB)	8	16	16	16
Baz Hız - Boost ile (GHz)	3.2 - 3.4	3.5 - 3.7	3.2 - 3.6	3.6 - 4
Soğutucu	Wrait Stealth	Wraith Spire	Wraith Spire	Yok
TDP (Watt)	65	65	65	95
Fiyat (TL)	760	850	1000	1100



5 ailesinin en küçük üyeleri 1400 ve 1500x'e göz gezdirmekte fayda var. Temelde aynı işlemci olan iki modelin arasında üç fark var: Baz hızları, ön bellek boyutları ve birlikte geldiği soğutucular. Bir önceki incelememizde belirttiğimi hatırlamıyorum ancak burada dikkat edilmesi gereken bir durum var: Boost hızları. Ryzen ailesinde boost ile elde edilen hızlar "çoklu çekirdek" uygulamalarında işe yaramıyor. Tek bir iş parçası kullanan, "single-core" yazılımlar/oyunlar (örneğin Minecraft) için hız arttırması yapılıyor. Yani, günümüz oyunlarının çoğunun çoklu çekirdek üzerinden çalıştığını düşündüğümüzde, boost ile gelen hızları ciddiye almanız gerekmiyor. Kullandığınız programların "bazılarında" bu hız işe yarayabilir ancak size önemli bir fark yaratmaz ve Ryzen 7 serisinden öğrendiğimiz bir şey varsa, o da baz hızları dahi ciddiye almamanız gerektiğidir. Neden? Çünkü tüm Ryzen ailesi üyeleri, güvenli aralıklarda 3.8 - 4.0 Ghz hızlarına hız aşırtma ile ulaştırılabiliyor.

Bu pencereden baktığınız zaman özünde 1500x ile 1400 arasında önbellek ve birlikte geldikleri soğutucu dışında önemli bir fark kalmıyor. Önbellek boyutu oyunlarda ciddi bir fark yaratıyor denemez. 1400 ve 1500x arasındaki 5-15 FPS arası gidip gelen ve oyuna göre değişen fark, iki işlemci de 4.0 GHz bandına yaklaştığında 5-4 FPS'ye düşüyor ve bu, iki işlemci arasındaki seçiminizdeki kritik soruyu sorduruyor: Ne kadar hız aşırtma yapacaksınız?

Eğer 4 Ghz bandını zorlayacaksanız, R5 1500x ile gelen Wraith Spire soğutucusu 3.8 GHz ban-

dında işlemciyi yakmadan kullanmanıza olanak sağlıyor. 1400 ile gelen Wraith Stealth, daha düşük performanslı bir soğutucu ve aynı hızlarda işlemciyi yeterince soğuk tutamıyor gibi. Üstelik, Wraith Spire'da bir RGB led de var ve çok güzel görünüyor (RGB MASTERRACE!).

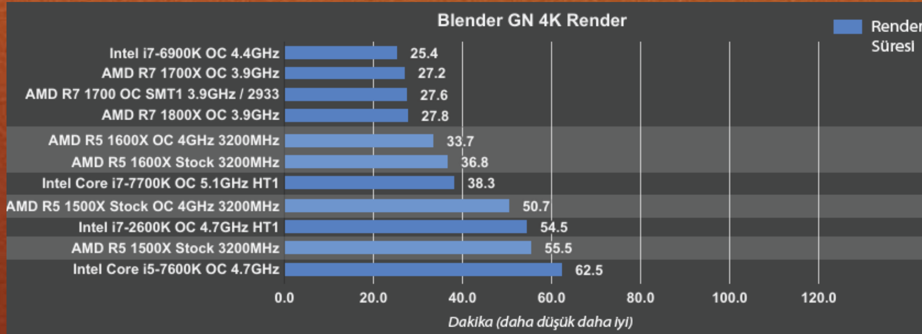
GEÇELİM

Serinin muhtemelen ülkemizde en çok satacak modelleri, 1600 ve 1600x. i5-7600k'nın fiyat bakımından direkt rakibi olan bu iki işlemci arasında soğutucunun varlığı ve yokluğu arasında (baz hızları da dikkate almadığımızı düşününce) bir fark yok. R5 1400'den farklı olarak bu iki işlemci de iki CCX modülünü kullanıyor ve dolayısıyla 16 MB önbelleğe sahipler. 6 çekirdek ve 12 iş parçacığıyla (thread), direkt rakibi olan i5-7600k'nın karşısında ciddi bir avantajı var. En azından masaüstü uygulamalarında. i5-7600k 4 çekirdeğe yani 4 iş parçacığına (thread) sahip ve bu çoklu çekirdek isteyecek ve işlemci üzerinde yük oluşturacak uygulamalarda performans kaybı yaratıyor. Birazdan test sonuçlarında da göreceksiniz.

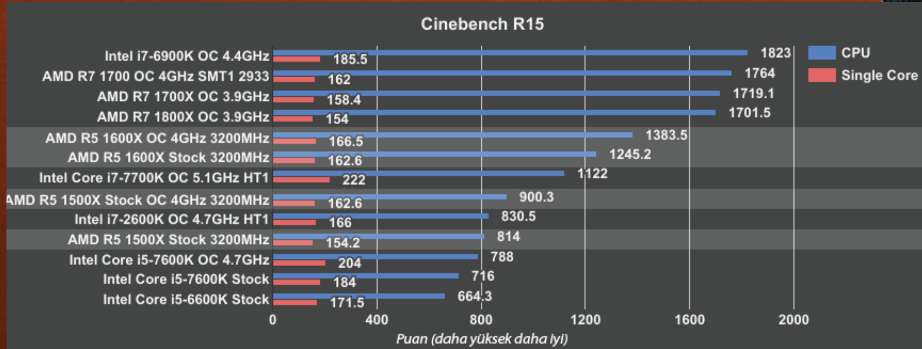
Burada 1600x'in 95 TDP değeri dikkat çekici. AMD'nin 7 serisinde de 95 TDP olan işlemcilerinde bir soğutucuya yer vermemiş olması, Wrait Spire'dan daha iyi bir soğutucuya ihtiyaç duyduğunuza dair bir işaret.

Test sonuçlarına geçelim. Öncelikle sentetik testler.

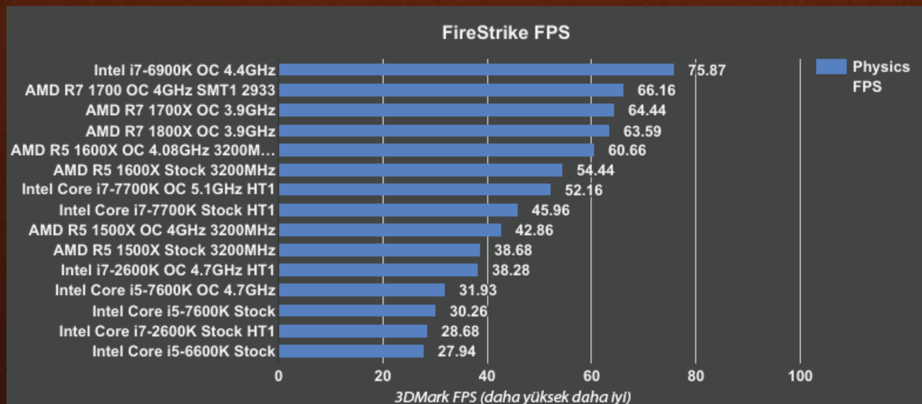
Blender'da 4k çözünürlükte bir sahnenin render edilmesi, CPU performansıyla doğru orantılı. Grafikten de görülebileceği üzere,1600x'in çekirdek artısı, performans bazında onu i7 serisinin önüne geçiriyor. 7700k'nın 4 çekirdek ve toplamdaki 8 iş parçacığı, 1600x ile başa çıkabilecek durumda değil. Yaklaşık yüzde 6 civarında bir fark var. Benzer şekilde, 1500x'in hız aşırtmalı ve aşırtmasız performansı, i5-7600k ve i5-6600k'nin yüzde 14 civarında önünde.



Cinebench sonuçları benzer bir hikâyeyi doğruluyor. 1600x, i7-7700k'nın fersah fersah olmasa da, oldukça önünde. Tek çekirdek performansında 1600x geride kalsa da, burada test ettiğimiz çoklu çekirdek performansı. Aradaki 400-500 liralık fark, 1600x'in değerini ortaya koyuyor. Benzer şekilde, 1500x'in i5-7600k ve i5-6600k üzerindeki üstünlüğü yine yadsınamaz.



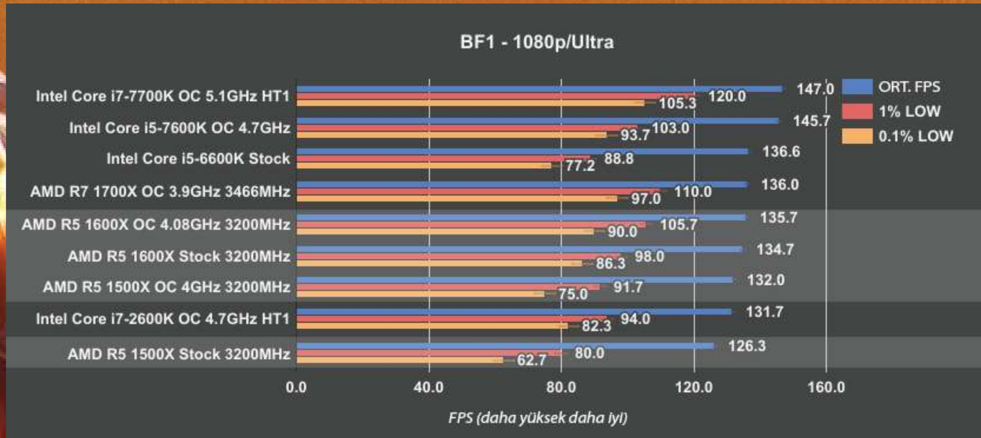
Firestrike testi fps sonuçlarını verse de, oyun performansları için bir ipucu değil. Yine de çoklu çekirdek performansı için referans bir test. Hikâye benzer şekilde burada devam ediyor. 1600x ve 1500x, rakipleri karşısında üstün durumda.





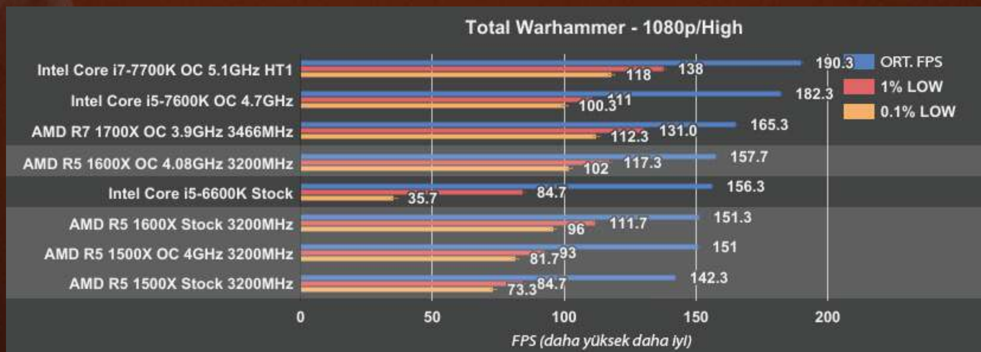
Oyun Testleri

Ve oyun testleriyle devam edelim. Nvidia GTX 1080 ile yapılan testlerde, Ryzen'in, hatta genel olarak AMD'nin kronik sorunu olan tekil çekirdek performansının, Ryzen 7 serisinde olduğu gibi Ryzen 5'de de oyun performansına olan etkisini görüyoruz. Ortalama fps değerlerinde dramatik farklar görmesek de dikkat çeken nokta 1600x'in yaklaşık 400 lira pahalı olan kardeşi 1700x ile neredeyse aynı performansı göstermesi. Görülen o ki, Battlefield 1, ekstra iki çekirdeği pek de umursamıyor. i7 ve i5 serisinin, tekil çekirdek performansları ve sahip oldukları saat hızları sebebiyle fps değerlerinde ilk sıraları almaları şaşırtıcı değil.



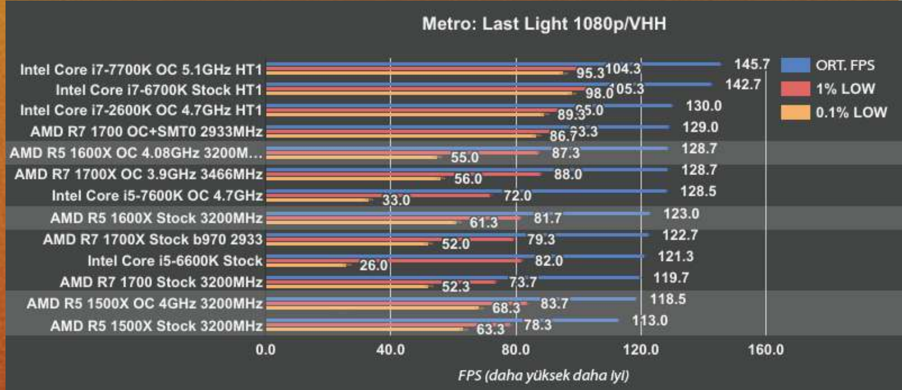


Total War: Warhammer'da farkların biraz daha belirginleştiğini görebiliyoruz. i7 ve i5'lerin ezici üstünlüğü burada devam ediyor ancak ilginç olan bu değil. Ryzen serisinin kendi içindeki farkın bu denli az olması, oyunların toplamda kaç iş parçacığına ihtiyaç duyduğunu sorgulatıyor. 8 iş parçacığı olan 1500x ile 16 iş parçacığı olan 1700x'in arasındaki fark sadece 10-15 fps bandında. Bunun çok olduğunu düşünebilirsiniz ancak 150 fps üzerinde fark edebileceğiniz bir şey değil bu.

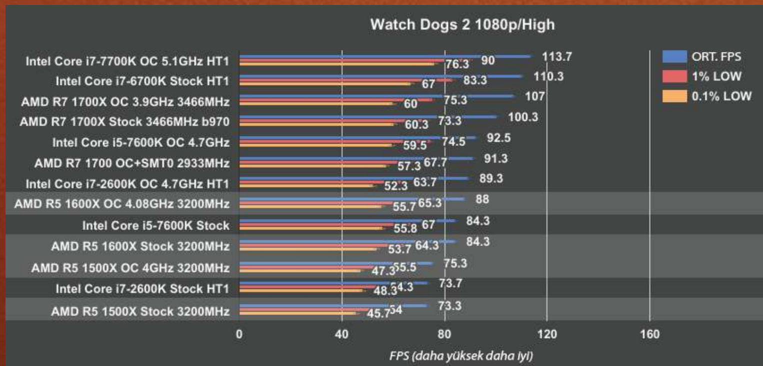


Sözün özü: Üst seviyelere oynayan Ryzen 7'yi tercih edip etmemek kullanım tarzınıza bağlı olarak değişirken, Ryzen 5 şu an için fiyat-performans arayanların ilk tercihi olacak gibi.

Metro: Last Light CPU zorlayan başka bir oyun ve yine i5-7600k ile 1600x'in başa baş gittiği görüyoruz. Burada dikkat çeken, i5 serisinin %1 ve %0.1 sürelerindeki düşük fps değerleri. 30 fps'lere kadar düşen i5 serisi karşısında Ryzen'in 55-60 fps'lik bir performans üstünlüğü var.



Watch_Dogs 2, CPU düşmanı bir oyun. İşlemcilerin genel olarak zorlandığı, ya optimizasyondan ya da oyunun yoğun işlem gereksinimlerinden ötürü performanslarının yüzde 30-40 bandında düştüğü bir oyun. 1600x'in direkt rakibi 15-7600k ile 1600x'in hem hız aşırtmalı hem de hız aşırtmasız performanslarının neredeyse aynı olduğunu görüyoruz. Hız aşırtmalı performansta i5-7600k'nın elde ettiği 4 fps'lik fark, ciddiye alınacak bir fark değil.







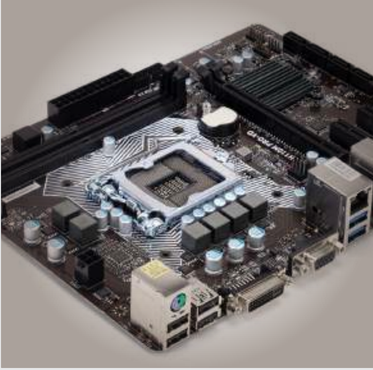
Burada %1 ve %0.1 sürelerinin ne olduğunu sorabilirsiniz. Açıklayayım. Normal benchmark'lar size minimum ve ortalama fps değerlerini verirken bazı değerleri göz ardı ederler ve size gerçekçi bir minimum fps değeri vermezler. %1 ve %0.1 değerleri, benchmark sırasında kaydedilen toplam sahne sayısının en düşük fps'ye sahip olan %1 ve %0.1 değerlerini belirten değerler. Bunlar size bir işlemcinin verebileceği en düşük performansı gösterir ve gerçek değerlerdir.

SONUÇ

Görülen o ki, Ryzen 5 ile beraber i5'in orta seviyedeki fiyat/performans tercihi olması uzun süre daha devam etmeyecek. Ryzen 5'in i5 serisiyle neredeyse oyunların tümünde başa baş performans göstermesi ve i5'den artı olarak çekirdek ve iş parçacığı sayısı ile çoklu çekirdek kullanımlarındaki performans üstünlüğü, i5'in uzun süre daha tahtında kalamayacağının göstergesi. Eğer bir sistem toplayacak olsaydım ve bu sisteme koyacağım işlemci 1000 TL civarında olsaydı, seçeceğim işlemci 1600 veya 1600x olurdu. 4 GHz'e kadar hız aşırtmayı zorlamadığınız sürece, dâhili soğutması ile inanılmaz bir fiyat-performans oranı sergileyen 1600, tatminkâr bir işlemci. Ancak 1600x yabana atılmamalı. Hali hazırda iyi bir soğutucusu olan oyuncular, 1600x'in yüksek TDP değeri ile 4Ghz hızını güvenle kullanabilirler.

Burada "şunu yapacak arkadaşlar Ryzen seçsin" diyemem. Ryzen 7 serisi için böyle bir cümle kurmuştuk ancak i5 ile rekabette Ryzen 5 için bu kadar politik olmaya gerek yok. Ryzen 5 1600 ya da 1600x, bu fiyatlarla birinci tercihiniz olmalı.

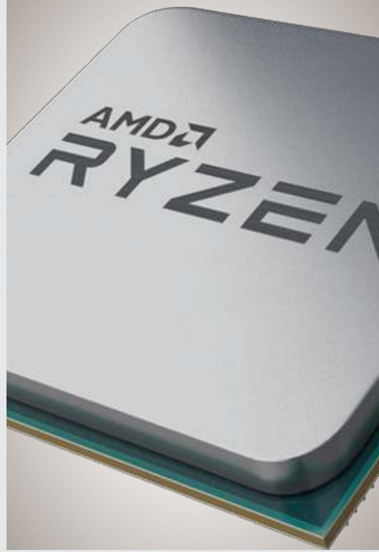
Not: Test sonuçlarımızı GamersNexus'daki dostlardan aldık. Test metodolojilerine verdikleri özen, sonuçları dergimizde kullanmamızın asıl sebebi. Kanalları şurada: youtube.com/user/GamersNexus



SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (~2000 TL)

Pek çok bileşenden kısarak topladığımız ancak hâlâ birçok oyunu tahammül edilebilir seviyelerde çalıştırabilecek bir sistem var elimizde. Kendisi giriş seviye ama 6. nesil Skylake Intel işlemcisi ve bir önceki nesilden 750ti'nin, Polaris mimarili (bu sayede kartımızın çok çözünürlüklü gölgeme, hızlı Synch ve eşzamanlı çoklu izdüşüm gibi özellikleri var) yeni NVIDIA serisindeki muadili 2GB 1050 ile esasında güncel de bir sistem. Anakartımız da 6. nesil Intel işlemcilerini ve 2133 MHz bellekleri desteklemesiyle, bu fiyat aralığında düşünülebilecek, işini efendice yapan gayet yeterli bir bileşen. Belleği tek modül tercih etmemizin sebebiyse, ileride hâlihazırdaki belleği de çöpe atmadan yanına bir 8 GB daha ekleyebilmek ve listenin hazırlandığı tarihte tekli seçeneğin fiyat olarak daha avantajlı olması. Bu sistemle 2016'da çıkan ve OGZ Grafik Canavarları videosuna giren birçok oyunu dahi düşük (çoğunlukla) veya orta ayarlarda tahammül edilebilir düzeylerde oynayabileceksiniz. Zaten AAA oyunlar değil de bağımsız oyunlar ve DOTA, LOL ve CS: GO gibi rekabetçi çevrimiçi oyunları oynayacaksanız bu sistem işinizi fazlasıyla görecektir.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2GB GTX 1050 MİNİ	İ3-6100 SKYLAKE 3.70GHZ	MSI H110M PRO-VD
585 TL	507 TL	234 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR4-2133MHZ C14 8 GB (1X8GB) 1.2V	TOSHİBA DT01ACA050 500 GB	CORSAIR CP-9020096-EU VS SERİSİ 450W 80+
299 TL	177 TL	192 TL
TOPLAM: 1.994 TL		



SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~4000 TL)

Geçen aylardaki i5-6500 temelli orta bütçe sistemimizin fiyatıyla aşağı yukarı aynı fiyat aralığında ama aynı paraya daha fazla performans alıyoruz bu ortanca sistemimizde. Ekran kartımız AMD'nin bu ay çıkardığı Polaris mimarili en güncel ve üst seviye kart iken, 16 GB DDR4 belleklerimizi de çift kanal 2666 Mhz'ye çekmiş durumdayız. Güç tüketimi Intel sisteme göre biraz arttığından 550W yerine 650W'lık bir güç kaynağı tercihi söz konusu. Anakartımız ise 32GB'a kadar çift kanal 3200 MHz bellek ve Ryzen işlemci desteklerinin yanı sıra SATA6Gb/s, M2, USB3.1 arayüzleriyle de gelecek için güven veriyor. Son olarak işlemcimiz: Ryzen 5 1500X 5 serisinin en gözde işlemcilerinden biri. 1600X'ten farklı olarak kaliteli bir stok soğutucuyla gelmesi de ayrıca mutlu ediyor insanı. Sizi ev kullanımında uzun süre götürecek ve VR hazır bir sistem bu.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
SAPPHIRE PULSE OC RADEON RX 580	AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ	MSI B350M GAMING PRO AMD B350
1.040 TL	871 TL	403 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON HX426C15FBK2/16 HYPERX FURY BLACK DDR4-2666MHZ C15 16GB (2X8GB) DUAL (15-17-17) 1.2V	SEAGATE ST1000DM003 BARRACUDA 1TB	CORSAIR CP-9020098-EU 650W 80+
643 TL	234 TL	298 TL
TOPLAM: 3.489 TL		



SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (8000+ TL)

Evet, artık uzun yıllar boyunca bilgisayar ortamlarının "kadir-i mutlağı" şeklinde anılabilecek bir sistemle karşı karşıyayız. Bu bilgisayarla aklınıza gelebilecek her türlü yüksek performans gereken işi yapabilirsiniz. VR, render vs. Aslında 3500-4000 dolar bandında bir sistem bu ama ülkemizdeki oynak dolar fiyatları yüzünden astronomik bir rakama tekabül ediyor TL'ye çevirince. Eh paranız yahut bankada saklanmış dolarınız varsa, harcamak/bozdurmak için müthiş bir yol. Şimdi gelelim detaylara: Broadwell-E serisi i7-6850K işlemci seçmemizin başlıca sebepleri, performanslı SLI için gereken daha fazla PCIe şeridi ve daha fazla çekirdek. Skylake işlemcilere göre kendisi, oyun performansında çift GPU'lu kullanımlarda %20'ye varan performans artışı anlamına geliyor. Ana kartımız gene böyle bir sistemin zorluklarına göğüs gerebilecek kalitedeyken, 32 GB 3200 MHz'li iki kanal belleğimiz de uzun yıllar boyunca bellek meselesini aklınızdan çıkaracak. Güç kaynağımızı da 1000W gibi yüksek bir rakama çıkarırken 80+ sertifikasının da Platinium olması ayrı güven veriyor.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2X GTX1080	INTEL CORE İ7-6850K 3.60GHZ, 6 ÇEKİRDEK BROADWELL-E	MSI X99A RAIDER
5.654 TL	2.809 TL	1.044 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CORSAIR CMU32GX4M-2C3200C16 VENGEANCE WHITE LED DDR4-3200MHZ C16 32GB (2X16GB) DUAL 1.35V	SSD: WESTERNDIGITAL WDS500 500 GB HDD: SEAGATE ST3000DM008 BARRACUDA 3TB	CORSAIR CP-9020074-EU HXI SERISI HX1000I HIGH-PERFORMANCE 1000W 80+ PLATINUM
1.127 TL	717 + 476 TL	1.083 TL
TOPLAM: 12.910 TL		

UFAK TEFEK NOTLAR

Evet sevgili Oyungezerler, söz verdiğim üzere Ryzen 5 serisinin de çıkmasıyla birlikte, sistem tavsiyelerinin bir bölümünü güncelleme zamanı geldi de çattı. Gene de yüksek bütçe için şimdilik 7 serisinde, çoklu GPU konfigürasyonlarına Broadwell kadar performanslı bir alternatif göremediğimden, düşük bütçede ise i3'lerin Ryzen muadilleri henüz çıkmadığından mevcut tavsiyeleri, tedarik durumu ve fiyat düşüşleri yüzünden birkaç bileşen dışında değiştirmedim. Orta bütçede ise Ryzen 5 1500x sayesinde fiyat performans açısından daha mantıklı bir sistem oluşturmak mümkün oldu. Ayrıca duyduk duymadık demeyin, birkaç aya AMD'nin Vega mimarili kartları da piyasada olmuş olacak! Genel uyarıları da tekrarlayalım gene: Özellikle ekran kartlarında marka seçimi yaparken teknik servis, garanti koşulları/süresi ve internette dolanan benchmark videolarına dikkat edin. Ben burada stok uygunluğu ve fiyat aralıklarına göre düşük bütçede ZOTAC, orta bütçede SAPPHIRE PULSE OC ve yüksek bütçede ASUS STRIX ROG modellerini kullandım ama markaları alışveriş yapacağınız zaman yukarıda dediğim şartlara göre tekrar değerlendirmeniz gerektiğini unutmayın. Elbette depolama ihtiyaçlarınıza göre HDD ve sondaki SSD'ye ilişkin rakamlarla da oynayabilirsiniz. Bellek için gene o anki fiyat durumuna göre GSKILL, KINGSTON, CRUCIAL ve CORSAIR gibi markaları tercih edebilirsiniz.

VS



Ömer: Şu strateji oyunlarının hamurunda acayip bir şey var be Tarık, insan birkaç ay oynamayınca fena özlüyor. Oluyor mu sana da? Ne bileyim şu an açsam bir Civ patlatsam nasıl da iyi gelir... Veya yeni, iyi bir Heroes yapsalar, üf!

Tarık: Birkaç ay iyiymiş yav, ben haftada bir ucundan kıyısından bir stratejiye bulaşmazsam saçlarım kabarıyor, elektrik yükleniyorum. Ama Civlerle ciklerle tatmin olmuyorum açıkçası pek. Hani bir sen hamle yap, bir rakibin falan böyle satranç gibi, o açlığı gidermiyor pek. Bir Age of Empires 4 gelse mesela, LAN günlerine dönsek şöyle...

Ö: Asıl bir Warcraft 4 yapsalar var ya... Güzel tür şimdi gerçek zamanlı strateji de, hakkını yemeyeyim ama yani lütfen, akşam vakti oyuna oturduğum, sonra etrafta bir aydınlanma hissedip baktığımda güneşin doğduğunu gördüğüm o Civ ve Heroes seansları ısrarcı sıra tabanlı stratejilerin daha bir keyifli olduğu konusunda. Bak satranç dediğinde de ortada birkaç kare birkaç taş var, insanoğlu hâlâ stratejilerine kafa patlatıyor. Sıra tabanlı dediğimiz şeyde strateji-taktik anlamında seçeneklerin her zaman çok daha geniştir bir kere. Neticede anlık kararlar vermek gerekmiyor ya, basıyorlar oynanış seçeneğini, basıyorlar detayı, artık gönlün nasıl isterse, durum neyi gerektirirse istediğin gibi yardırıyorsun.

T: Taktik dedin, detay dedin, beni can evimden vurdun. Bir kere strateji dediğinin bir şekilde detaylara büyük önem göstermesi gerektiğini düşünen bir insan olarak sıra tabanın getirdiği seçeneklerin önünde şapkamı çıkarır, ceketimi iliklerim. Ama sevgili Ömer, Paradox'daki abilere de ayıp değil mi? Bak, istediğin zaman duraklatabildiğin gerçek zamanlı stratejileriyle piyasadaki en kurnaz oyuncuyu bile mum ediveriyorlar karşılarında. Yok efendim askerinin mühimmatı eski kaldı, vay efendim komşu kral benim kayınçonun mısırına az vergi verdi, vay efendim Aztec'ler Kuzey Amerika'yı kolonileştirdi derken feleğin şaşıyor. Hem de misler gibi akışında gidiyor. Bir Heroes'da var mı bunlar mesela, sorarım sana?

Ö: Ya sen Paradox stratejilerini gerçek zamanlıdan sayma çakallığını yapacaksan (tamam, gerçek zamanlı teknik olarak, tamam, bir şey demiyorum) ben de o zaman masanın altından FF Tactics, Tactics Ogre, Disgaea, Fire Emblem, Advance Wars gibi serileri çıkartıyorum. Onlarca birim, onlarca sınıf, sınıf birleştirme, silah seçimi, silahların özellikleri, bir sürü elemental saldırı, her düşmanın farklı direnç ve saldırı şekilleri, her savaşta dökülen kan ve ter... Alışık olmayan insanın aklını çıkarır, hiç de aşağı kalmazlar hani detay seviyesi olarak Paradox oyunlarından. Hem atıyorum Hearts of Iron'da 2. Dünya Savaşı'nı 1 ülkeyle oynadın, 3



SON JETON

STRONGHOLD

"Bir kalenin lordu olmak ne kadar eğlenceli olabilir ki?" diyorsanız belli ki hiç Stronghold oynamamışsınız. Gelin anlatalım.

SYF. 132



ORADAYDIM

FINAL FANTASY 1

Her oyuncunun "oyunlara başladığı" değil de "ruhunu bu dünyaya teslim ettiği" anlar vardır. Bu anlar bazen küçük yol hikâyeleridir.

SYF. 135



MEDYA

DRAGONHEART

"Ejderhayı öldürüp dünyayı kurtarmak" aslında çok acımasız bir yaklaşım değil mi? O ejderhayı tanımaya çalışsanız belki de...

SYF. 136





ülkeyle oynadın, 5 ülkeyle oynadın, nereye kadar? Hayvani seçenekler sunarken bir de kendi içinde epik bir hikâye anlatması güzel değil mi bir stratejinin? Bunu yapan gerçek zamanlı strateji pek kalmadı da işte öte yandan.

T: Masanın altındaki zulalara geçtik madem *çuvalı sürükleyerek çıkarır, arada bir iki oyun yere düşer*. Ehem. Hikâye anlatma dedin, Age of Empires 2'nin tarihsel gerçeklere dayalı senaryo modu ağladı şu an. Ama haklısın, genelde gerçek zamanlı stratejilerde daha geniş bir sandbox mantığı hâkim. Mesela kurduğun şehirlerde, köylerde, kalelerde yaşayan insanları oduncudan keresteciye, avcıdan dericiye, ambardan eve giderken izleyebiliyorsun. Düşmanın kalenin neresinden saldırdığını görüp askerlerini oraya koştururken yaşadığın adrenalin var sonra. Zamanında yetişecek mi, o surlar dayanacak mı? Sıra tabanlıda her şey belli halbuki, kaç turda nereden kim gelecek, şehre ulaşmaları ne kadar sürecek... Heyecanı nerede abi savaşın?! Çok sevdiğin Total War'un bile en önemli yanı gerçek zamanlı savaşları değil mi mesela?

Ö: Valla Total War'un ana harita oynanışını daha çok seviyorum ben, o ayrı. Adrenalin diyorsan sıra tabanlılarda da âlâsı var ayrıca. Heroes'ta ne bileyim "Şimdi bende Advanced Diplomacy var, şu Unicorn'lara saldırsam, bana katılsalar, düşman kendi kalesinden 1,5 turn uzakta, yürüme arttırıcı kuyuya da bu hafta başında uğramıştır muhtemelen, Unicorn'larla o yetişemeden bir sonraki turn kalesine dalsam oyun benimdir" diye elin titreye titreye hamle yapman sonra da düşmanın bir sonraki turn Dimension Door'la anında dibinde bitmesi ve stratejilerinin çöpe gitmesi başka bir zevk (!). Ama eycofların hikâyesi dandiktir be abi, bari Starcraft/Warcraft deseydin.

T: İşte hafızam kötü benim biliyor musun, çok da severim Starcraft'ı mesela hiç aklıma gelmedi bak. Taktik falan da yapmak gerekince de iki tur önce ne yaptığımı unuttuğumdan gerçek zamanlıyı daha çok seviyorum galiba (aydınlandı). O değil de, bak arkada kocaman Stronghold var, bence orada seni ikna ederim ben... (Kim demiş gerçek zamanlı stratejide taktik yoktur diye?)

Ö: Estağfurullah canım, öyle bir şey demedim. Türkiye - Güney Kore savaşı başlatmaya gerek yok şimdi :))

HABERLER

■ Arkadaşım bakın aslı astarı yoksa çıkartmayın şöyle söylentiler! **KOTOR** Remake söylentileri çıktı ama sonradan yalan oldu. Yine de bence bu yeni Star Wars evrenine bir Revan bir de Traya şart!

■ **New Vegas**'ı özleyenlere güzel haber, oyunun grafiklerini, detaylarını ve hatta görevlerini bayağı bir elden geçiren (neredeyse remake seviyesinde) bir mod yapım aşamasında. Detaylar için: *tinyurl.com/ogz-115-new-vegas*

■ **Starcraft**'ın yenilenmiş hali yolda malum. Diablo serisinin başındaki David Brevik, **Diablo II** için böyle bir şeyin onları teknik olarak çok zorlayacağını dolayısıyla bunu pek ummamamız gerektiğini söyledi. Starcraft demişken, kendisi bedava oldu! (tinyurl.com/ogz-115-sc). Diablo II de demişken adamın biri oyunu kimseye saldırmadan bitirdi! Şöyle ki: *tinyurl.com/ogz-115-diablo*

■ İlk **Tomb Raider**'ı tarayıcı üzerinden oynayabilmeniz mümkün artık: *tinyurl.com/ogz-115-tr*

■ Nintendo NES'ten sonra **SNES**'in de minisini çıkarmaya karar verdi. Bu yılın sonlarında çıkacak sanırım.

■ Hayran yapımı **Sonic** oyunu Time Twisted, 12 yıllık yapım aşamasının ardından ücretsiz olarak PC'ye çıktı. Hayran yapımı deyip küçümsemeyin, bildiğiniz Sonic olmuş. İndirip denemek bedava: *tinyurl.com/ogz-115-sonic*

■ Sanal Bebek veya Sanal Hayvan olarak bildiğimiz **Tamagochi**'ler Japonya'da tekrar satışa sunuldu. Lütfen gelmesin tekrar Türkiye'ye. Zaten her gün vicdan azabı duyuyorum yıllardır hayvanı besleyemedim diye...



Piksel Günlükleri

Çöpte Game & Watch Bulmak

Hani "3,5 yaşından beri oyun oynuyorum" deyip duruyorum ya, bu anlatacağım biraz da onunla alakalı. O zamanlar iki tane LCD video oyunum vardı ki hayatımdaki ilk video oyunları da onlardılar. Hani şu 1-2 ay önce bahsettiğim LCD ekranlı el oyunları.

Bahsettiğim oyunlardan biri kalecilik yaptığımız bir oyunken diğeri de bir kurtla tavukların yumurtalarını topladığımız bir oyundu. Bu kalecilik oyununu babamın işi nedeniyle gittiğimiz Elazığ'ın kaçak ve çalıntı mallarıyla ün yapmış bir pazarından aldığımızı biliyorum. Yumurta topladığımız oyunuysa Avrupa'da neredeyse gezmedik ülke bırakmayan dedem getirmişti. Ben ve abim uzun süre bunları oynamaya devam ettik fakat sonra eve Atari 2600 gelince açıkçası pabuçları dama atıldı. Çünkü artık abimle evimize koşuyor, Atari'yle coşuyor, kompütere meydan okuyorduk. Şimdi sokaklar bomboştu.

Zaman ilerledikçe iyice raflarda yatar oldu bu iki makine. Annem de tuttu attı bir gün çöpe. Açıkçası o zamanlar ben de fazla şikâyet etmedim, zaten artık abim de Atari'den hevesini aldığı için meydan tamamen bana kalmıştı, ortada gözle görünür ciddi bir sorun yoktu anlayacağınız. Tabii internetle tanışana kadar...

Yıl 2005 olsa gerek, LCD oyunlarıma, Atari'me, çakma Famicom'uma feci özlem duyuyor ve o oyunları tekrar bulup aynı hisleri tekrar yaşamaya çalışıyordum. Nihayetinde arayıp tarayıp bu iki LCD oyunumun adını da öğrenmeyi başardım. İlki Tronica firmasına ait Super Goal-Keeper'dı. Hâlâ çok güzeldi, artık antika sayılıyordu ve fiyatı Türk parasıyla 150 lira civarlarında geziyordu. Ama ya diğeri?

Diğeriyse artık efsane olan, devrimsel nitelik taşıyan, Nintendo'nun Game & Watch serisine ait Egg oyunuymuş. Tabii ben bunu ancak 20 sene sonra öğreniyordum. Artık dünyada sınırlı sayıda kalmıştı. Antikanın dibiydi ve retrocu için kutsal hazineydi. Ben de çöpe atan anneme gösterdim resmi hemen. O da direkt hatırladı konsolu, "sen çok küçükken oynuyordun bunu" dedi. "Anne" dedim, "Sen bunu Narlıdere'deyken çöpe atmıştın, şimdi ne kadar olduğunu biliyor musun?" eBay'deki sayfayı açıp fiyatını gösterdim. Rakamı görünce "Ay ben ne yapmışım böyle?" diye haykırdı kadıncağız.

Ekranda 450 Euro yazıyordu. Minimum... ■ EMRE S.





KONSOL

CASIO LOOPY

Kim demiş kızlar oyun oynamaz diye?

Onlarca konsol arasından hangisini yazacağıma karar vermek pek kolay olmuyor doğrusu. Bu sebeple okurlardan "şunu yazsana abi" diye istek gelince de pek tatlı oluyor. Casio Loopy'i merak eden köşemizin müdavimi Göktay Kan'a de teşekkür ederim.

Casio Loopy 1995 yılında Japonya'da piyasaya sürülmüş olan 32-bit bir konsol. En ilginç özelliği tamamen genç kızları hedef alarak tasarlanmış olması ki Casio'yu konsol üretimine iten sebep de bu fikrin çok tutacağını düşünmeleri herhalde. Ne akla hizmetse tek joypad ve fare girişi olup sizi tek başınıza oynamaya mahkûm eden konsolun bir de termal etiket basıcısı var. Bu sayede oyunlarda yarattığınız etiketleri basıp kullanabiliyorsunuz ki Purikura isimli bu etkinlik o yılların Japonya'sında oldukça popüler bir furyaymış.

Konsola çıkan oyunların tamamı makyaj yapma, boyama, romantik macera, hayvan bakma gibi kızlara yönelik oyunlar. Gerçi tamamı dediğime de bakmayın, konsolun 2 yıllık ömrü boyunca topu topu 11 oyun çıkmış. E Japonya dışına çıkamadığından tamamı Japonca tabii. Bu oyunlar yetmezse video oynatıcınızı konsola bağlayarak oradan da aldığınız görüntülerle de etiket basabiliyorsunuz.

Konsolun zerre tutmadığını söylememe gerek var mı bilmiyorum? Zaten konsolun şanssızlığından mıdır nedir, bu Purikura furyası Loopy çıktıktan aylar sonra popüler oldu ve ekmeğini de başkaları yedi. Bu da böylelikle Casio'nun konsol sektöründeki ikinci ve son adımı olmuş oldu. Ne yalan söyleyelim, kendilerini pek özlemiş de sayılmayız. ■ EMRE S.





ACCLAIM'İN ÇILGIN REKLAM KAMPANYALARI

Reklamın iyisi–kötüsü olmaz ama çılgını olur

Reklamların oyunların ilk satış rakamları üzerindeki etkisi yadsınamaz bir gerçek. Keza bir oyun kötü olsa bile, doğru reklamı yapıldığı takdirde oyuncular takke düşene kadar dükkanları doldurup firmanın yüzünü güldürebiliyor. Bunu yakın dönem oyunlarda olduğu gibi retro oyunlarda da görebiliyoruz. Ama aralarından **Acclaim Entertainment**'in öyle bir reklam tarzı var ki gerçekten de anlatmaya değer.

Firma zihni sinir reklam kampanyalarının ilk adımını 1999'da *Virtua Tennis 2* ile atıyor. İnanmayacaksınız ama bir grup zavallı martıyı tenis topu şeklinde boyayan firma, aynı dönemlerde denk gelen tenis şampiyonasının üzerine salıveriyor ortalık şenlensin diye. Ve oyun hatırı sayılır bir başarı elde edince sanıyorlar ki bu başarı çılgın reklamlarından kaynaklı...

Takvimler 2002'ye yaklaşırken Acclaim'in oyun takvimi büyük umut besledikleri oyunlarla dolu. Bu sebeple de *Virtua Tennis 2*'deki gibi çarpıcı bir reklam serisine girmeye karar veriyorlar. İlk olarak *Turok* serilerinin yeni oyunu *Evolution* için bir yarışma düzenliyorlar ve yeni doğan bebeklerine resmi olarak TUROK adını veren ilk çifte tam 13.000 dolar ödül vadediyorlar. Sizi bilmem ama ben şahsen affetmezdim böyle bir fırsatı.

Benim pek sevdiğim *Burnout* serisinin 2. oyununun çıkış yaptığı gün, aşırı hızdan ceza yiyen bütün sürücülerin cezalarını da karşılamayı kabul ediyorlar İngiltere çapında. Tabii bu girişimleri derhal hükümet tarafından yoğun bir tepki alınca iptal etmek zorunda kalıyorlar. Düşünüyorum da böyle bir şey bizim ülkemizde olsa *Burnout* serisi bizim trafiğin yanında güvenli sürüş simülatörü gibi kalırdı.

Shadow Man: 2econd Coming ve *Gladiator: Sword of Vengeance* oyunları içinse çok daha farklı yöntemler deniyorlar. Otobüs duraklarına üzerlerinden kan akan (tabi ki kırmızı boya) *Gladiator* reklamları asılıyor. Daha da fenası firma ailelerinden ücret karşılığı izin aldıkları insanların mezar taşlarına da, "Deadvertising" adı altında *Shadow Man* reklamları asmayı öneriyor karakterin ölümden dönüşünü simgelercesine. Fakat iki reklam da halk arasında iğrenti ve saygısızlıkla karşılanıp kısa sürede kaldırılıyor.

Firma son hamlesiniyse yetişkinlere yönelik bir oyun olan *BMX XXX* ile yapıyor, keza bildiğiniz üzere seks her zaman satar. Lakin firmanın tek amacının oyunun yetişkin içeriğiyle reklamını yapmak olduğu kısa sürede anlaşılıyor. Çünkü oyunun yarı çıplak karakterler ve ara sahnelerde dans eden striptizciler haricinde bir diğer oyunları olan *Dave Mirra Freestyle BMX*'ten hiçbir farkı yok. Hatta oyundan iğrenen profesyonel bisikletçi **Dave Mirra** bile firmaya dava açıyor oyunun kendi şöhretini lekelediğine dair.

Gelgelelim Acclaim'in sırf reklamı olsun diye yediği hurmalar bir taraflarını tırmalamaya başlıyor ve bu reklamlara ödedikleri masraflar çığ gibi büyüyor. Aynı şekilde bahsettiğimiz oyunların satışları da yapılan onca çılgın reklama rağmen oldukça kötü seyrediyor, zira çoğu da son derece sıradan oyunlar. Nihayetinde bu iki olay üst üste binince firmanın belini tamamen büküyor ve 2004'de iflas bayrağını çekiyorlar.

Sizi bilmem ama iflasları beni biraz olsa da üzdü, *Burnout* serisinin hatırı var çünkü.

■ EMRE S.

"OYUN DANDİK DE OLSA NASILSA REKLAMLARLA SATARIZ" MANTIĞI BAZEN İŞLEMEZ.

NOYAN AKATLI

STRONGHOLD

Kalenin fişini çekmeyi unutmadınız değil mi lordum?

TARIK KAPLAN

Haydi itiraf edelim: Ortaçağda yaşamayı hiçbirimiz istemezdik ama söz konusu ortaçağ oyunları olunca en azından bir kulağımızı kabartıveriyoruz. Bunlar muhtemelen birbiriyle bağlantılı duygular, içinde yaşamak istemeyeceğimiz kadar çalkantılı, fantastik, zorlu bir döneme ilgi duymamız kaçınılmazdır zira. Eh, o dönemlerin (krallardan sonra) en güçlü kimseleri olan lordların yerini alabilmek, üstelik bunu harika mekaniklere sahip bir strateji oyununda yapmak mümkün olsa da yapardık hani. Yaptık da. *Stronghold*'un sevilmek için halihazırda pek çok sebebi vardı, o da bunların üzerine çok daha fazlasını ekledi.

Zamansız stratejilerden birinden bahsederken oynanış elementlerinin ne denli iyi düşünülmüş olduğuna ekstra bir parantez açmaya çok gerek yok aslında ama gene de biraz konuşmak istiyorum bu konuda. Stronghold'un en büyük başarısı aslında savaş ve köy kurma mekaniklerini harika bir şekilde harmanlayan sisteminden kaynaklanıyor bana göre. İşçi birimleri ve askerlerin aynı topluluktan çıkması ve bu topluluğun ayrı bir birim olarak kalenin önünde bekliyor oluşu anında yeni kapılar açmıştı strateji hayranlarına. Asker yapacak kimse kalmasın diye sivil binaları yıkmaya alışıktık, ama doğrudan birimleri hedef alabilmek? Köylülerin her birinin kendi düzeni ve iş sırası da vardı üstelik, yani sadece savaş ya da ekonomiye odaklanmamıştı oyun. Birimlerin her birini takip edebilir, istersek detaylı animasyonlarıyla işlerini gerçekleştirmelerini izleyebilir, istersek rotalarını çıkarıp kendilerini hedef alabilirdik. Siviller yorulurdu, lordlarından beklentileri olurdu. Açlıklarını gidermek için tek bir yiyecek türü dayamak yetmezdi örneğin, çeşit isterlerdi. Vergilerinin boğazlarını sıkacak kadar yüksek olmasını sevmezlerdi. Hastalıklarla boğuşurlar, lordlarının güvenliklerini sağlamasını beklerlerdi. Kalenin dört duvardan ibaret olması yetmezdi, heykellerle, çiçek tarhlarıyla süslenmeliydi, sonuçta orada yaşıyordu bu insanlar yahu! Korkuyla manipüle edilebilirlerdi de, ama o korkunun ardında bir de öfke yatardı o zaman. Siviller sadece alışık olduğumuz gibi boş birimler değil, gerçek vatandaşlardı ve biz onları düşünmesi gereken biricik lordlarıydık.

Askerler de doğrudan alakalı olarak hangi silahı alırlarsa o birime dönüşen diğer sivil birimlerdi aslında. Her birinin kendine has bir karakteristik konuşma tarzı, özel animasyonları vardı ve bir arada hareket ederken yağ gibi akarlardı. Ağır zırhlarıyla şövalyeler en yavaş ama en güçlü birimlerken, gürzlü askerler hızları ve salladıkları

gürzleriyle köyünüze yaklaşırken korkuyla kapılarınızı kapatırdınız. Okçularınızı surların tepesine dizerdiniz, düşman ordusu yaklaşırken surlarınızın dışında kalan tüm binaları kapatıp vatandaşlarınızı içeri çağırmanız gerekirdi. Kale kapılarını bir kez kapattınız mı siz açmadıkça kimse giremezdi içeri, otomatiğe bağlanmış hareketler minimum seviyedeydi *Stronghold*'da. Oyun tüm kontrolü oyuncuya verir, herkesin canından sizi, lordu sorumlu tutardı.

Strateji kısmıysa bugünkü oyunlar kadar olmasa da müthiş detaylıydı. Gerçek zamanlı bir stratejiden beklemeyeceğiniz kadar çok seçenek vardı oyunda bir kere, hem de kahraman birimleri olaya hiç katmadan, geniş bir skalada yapardı bunu *Stronghold*. Surlarınızın önüne hendek kazdırabilirdiniz örneğin, düşman orayı geçmek istiyorsa ok yağmuru altında kürekleri alıp doldurması gerekirdi. Ya da bataklıktan balçık çıkarıp surların dışındaki çimenlere yayar, okçularınızın alevli ok atması için surlara yanan ızgaralar koyar ve düşman ordusuyla mangal partisi verirdik. Hendeklerin arasında incecik patikalar bırakıp kazıklı tuzaklarla döşemek de ayrı bir yöntemdi örneğin. Ama arada bize de sıçrardı bu taktiklerimiz. İneklerin yanmaya başladığını, alevlerin kale içine kadar sıçradığını fark edince bizim de paçalarımız tutuşurdu güvenlikli kalemizin tepesinde olmamıza rağmen.

Her bir birimin çok ciddi katkısı vardı savaşlara. Gereksiz hiçbir şey koyulmamıştı oyuna aslında. Crusader'la gelen yeni birimler de aynı modayı sürdürdü, bambaşka stratejilerin kapısını açtı. Hızlı askerlerle hücum edip surlara merdiven dayayarak tırmandırabilirdik, ağır mancınıklarla okçu kulelerini yerle bir edip ordularımıza temiz bir yol açabilirdik, kazıcılarla uzak bir mesafeden kazmaya başlayıp surları temellerinden patlatabilirdik ya da suikastçılarla surların tepesini temizleyip kimseye çaktırmadan kalenin lorduna saldırabilirdik. Lord ölürse kale de düşerdi çünkü. Ama o da kolay kolay ölmezdi işte.



Stronghold'un sunduğu bütünleşik deneyim tam olarak yapmak istediklerine odaklanırdı. Dev ordularla kalelere saldırabilirdik, ama köylerimizi genişletip şehir boyutuna çıkaramazdık örneğin. Kalelerimiz kontrol edebilecek boyutu çok geçmezdi, uzantıları olurdu belki ama asla iki ucu birbirini göremeyecek kadar büyümezdi. Ama olayı büyümek değildi zaten. Var olan alanın içerisinde ne kurduğumuz, orayı nasıl yönettiğimiz ve savunduğumuzdu önemli olan. Her bir karar bir tercihi mümkün kılarken, adrenalini sonuna kadar pompalayan kale savaşlarında gerçekten o kalenin lideri gibi hissederdik. Belki en güzel yanı da şu: Bugün oynarken hâlâ tam olarak aynı şeyleri hissettirebiliyor *Stronghold*. Hâlâ baştan sona eğlence dolu, özel bir deneyim o ortaçağ kalelerini kurup yönetmek. Bir oyunu gerçekten klasik haline getiren de bu değil midir zaten? Ortaçağdan bir gün ilerlemeden milenyuma ayak uydurmak?

NEDEN EFSANE OLDU?

YENİ MEKANİKLER

Yayılan yangınlar, büyüyen ağaçlar, genişleyen ormanlar, soyu tükenen vahşi yaşam, vergi veren ve mutlulukları önem arz eden siviller, salgınlar, savaşlar, düşmanların üzerine salmak için kafeslerde tutulan vahşi hayvanlar... Her şey uyum içinde çalışıyor, yeni stratejiler geliştirmek için sürüyle yol açıyordu.

KARAKTERLİ BİRİMLER

Her bir birimin farklı savaş naraları atması, üzerlerine tıkladığınızda karakterlerine uygun replikler söylemeleri, saldırı çeşitlerinden yürüyüş hızlarına kadar gösterdikleri farklılıklar ve diğer özellikleri, ordunuzu nasıl kurmanız gerektiğini ince ince düşünmenizi gerektirecek kadar etkiliydi.

GELİŞİM

3'e kadar her bir oyunuyla zaten iyi yaptığı şeylerin üzerine fazlasını ekledi Stronghold. Özellikle Crusader'la eklenen yeni birim, bina ve senaryolarla bambaşka bir temaya ve topraklara yelken açmakla kalmadı, binaları, birimleri ve yeni stratejiler üretmeye uygun yapısıyla kalesinin üzerine saray katı çıktı.

DEV ORDULAR

Birim kapasitesi GZS'ler için ciddi bir sorunken Stronghold küçük haritalarla bu sorunu aşmıştı. Bir limit vardı ama asla gösterilmezdi ve oyun içerisinde o limite ulaşmak imkânsız denecek kadar zordu zaten. Askerlerin birbirlerinin içinden geçebilmeleri de o dev orduların kontrolünü kolaylaştıran bir detaydı.

FİZİK VE DOĞA KURALLARI

Doğru kullanıldığında strateji türünde muazzam farklar yaratabileceğini Stronghold'da gördük fizik kurallarının. Yangın ve hastalıkların yayılışını engellemek için binalar yıkabilir, hendekler kazabilirdiniz, geyik soyu tükenmesin diye avlanmayı durdurabilirdiniz. Surlar zarar aldıkça kısalır, üzerine çıkılabilirdi. Her şey oyuncuya bağlıydı ama dünya sizsiz de işliyordu.

HARİTA EDİTÖRÜ

Aah ah, keşke bu her oyunda standart haline gelse yeniden... Senaryo modu ve diğer oyun modları yetmediğinde her zaman kendi haritalarımızı yaratarak uçuk kaleler kurabiliyor, kendimize has stratejiler geliştirerek gerçek bir sandbox deneyimi yaşayabiliyorduk. Oyunların ömrünü katlayarak artıran bir özellikti bu editör modu ve Stronghold'da da yerini almıştı.

ÇOK YÖNLÜLÜK

Hem köy kurma, hem yönetme, hem de savaş mekanikleri birbirine sıkıca bağlı ve her biri ayrı ayrı önemli olduğundan bütün bir deneyim sunuyordu. Asker yapmak için önce ciddi bir planlamaya, ekonomiyi ayarlamaya ve düzeni sağlamaya ihtiyacınız olduğundan hiç boş kalmıyor, sıkılmıyorduk. Bugünlerde stratejilerin en çok mustarip oldukları sorunlardan biri bu...

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



CHOCOBO'S DUNGEON 2 *[PS1]*

Bu ay sizlerle benim için çok özel olan bir oyunu paylaşmak istiyorum. Zira bu oyunu beraber oynadığımız yıllarda eşimle sadece sevgiliydik ve bana "lan doğru insan bu galiba" dedirten oyun bu olmuştu diyebilirim. Üstelik kendisi oyun boyunca birkaç kez beni yanlışlıkla öldürmesine rağmen.

"Bana ne peki bundan?" dediğinizi duyar gibiyim, o yüzden oyuna geçiyorum. Chocobo's Dungeon benim çok sevdiğim Mystery Dungeon serisinden bir roguelike arkadaşlar. Tekrar özet geçersek oyunda zindanlar karelere bölünmüş durumda ve her hareket bir hamle olarak sayılıyor. Ayrıca zindanlar her girdiğinizde değiştiği için de her oynayış farklı bir deneyim sunuyor. Öylesi hoş bir tür bu.

Lakin oyunu serinin diğer oyunlarından ayıran en temel özelliği beraber oynanabilmesi bence. Baş karakterimiz Chocobo'nun yanına Cid ve White Mage gibi yardımcı karakterler katılıyor ve bunları da isterseniz bir arkadaşınız yönlendirebiliyor. Bu yüzden beraber her adımı hesaplayıp beraber taktikler kurarak oynamak falan acayip zevkli, biz de eşimle bu şekilde oynamıştık zaten. Tabii yalnız kovboy modunda iseniz bu karakterlerin kontrolünü yapay zekâya da bırakabiliyorsunuz.

Samimi söylüyorum PS1 döneminin en iyi RYO'larının biri bu oyun. Oynanışı çok taktiksel ve bağımlılık yapıcı, yan oyun olmasına rağmen buram buram Final Fantasy kokuyor, müzikleri ruha terapi gibi ve pek çok da ekstra zindan mevcut. O yüzden kaçırmayın derim. Belki sizin de kısmetiniz bu oyunla açılır, kim bilir? ■ **EMRE S.**



İLKİ OLMAYAN DEVAM OYUNU

Oyunu beğenip ilkinden başlayayım diyorsanız boşuna heveslenmeyin, ilki Batı'ya hiç çıkmadı çünkü. Bendeki orijinal ilk oyun da bir köşede yıllardır bekliyor belki bir gün çeviri yaması gelir diye.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

ITALIAN JOB: L.A. HEIST *[PS2 / GC / XBOX]*

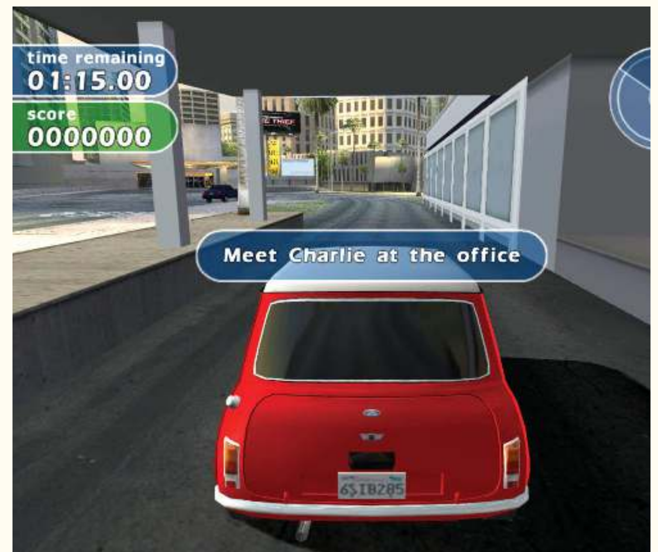
Kötü oyunlar ikiye ayrılır: Bir şeyler yapmak isteyip eline yüzüne bulaştıranlar ve oyuncuyu adam yerine koymayıp zerre özenilmeyenler. İşte Italian Job: L.A. Heist de ne yazık ki bu bahsettiğim ikinci sınıfa girenlerden. Zira oyunu oynadığım süre boyunca yapımcıların beni gizli bir kamerayla izleyip "hehe salağa bak, oyuna para vermiş bir de" diyerekten kendi aralarında eğlendiklerini hissettim.

Oyunumuz adından da anlayabileceğiniz üzere filmi takip ediyor. Fakat ne hikmetse oyun boyunca tek bir insan bile görmüyorsunuz. Şöyle ki; oyunun "Öykü Modu" olarak adlandırdığı modda inanılmaz monoton bir ses, insansız şehirden ve trafikten görüntüler gösterirken görevi anlatıyor, o kadar. Hani filmden bir karakteri değil de mobese kamerasını dinliyormuş gibi hissediyorsunuz. Hatta eşim de sadece araçlar gözüktüğü için oyunu Italian Job'dan ziyade Disney'in Arabalar filmine benzetti.

Yapımcı ekibin oyunu yaparken kafasına silah dayalı olduğunun bir diğer delaleti de yapay zekâ. Karşı şeritten saatte 160km hızla üzerine araç gelen sivil araçlar herhangi bir kaçma teşebbüsünde bulunmadan kafalama giriyorlar size mesela, rotaları hep sabit. Aynı şey oyunun son boss'u Steve için bile geçerli. Adamın aracının önünü arabamla kestim, azıcık geri alıp etrafımdan kaçabilecekken sanki aracımı delebilecekmiş gibi inatla ileri gitmeye çalışarak bana takılı kaldı. Bütün şehir (biz hariç) CPU olduğunun bayağı bir farkında anlayacağınız, boş vermişler yaşamı-ölümü falan.

Görevler deseniz "üç tane aynı aracı aynı noktaya 3 dakikada götür" ya da "önce yarışarak şunu, sonra da bunu yen, sonra da ikisini beraber yen" gibi yapımcı ekibin "Ulan ne yapsak da şu oyunu 15 göreve tamamlasak?" başlıklı toplantısından çıkmışlar. Üstüne oyun şehirde geçmesine rağmen bakabileceğiniz adam gibi bir harita da yok. Denizaltı radarı gibi noktalarla yolunuzu bulmaya çalışıyorsunuz ama hedefiniz bir apartmanın içinde ya da yüksekte falansa bildiğiniz yandınız. Sivil araçlar gelip size çarptığında oyunun kazayı size yazması, rakiplerinizin sizi uçururken sizin onları kımıldatamamanız falan daha neler neler.

Cidden baştan sona inanılmaz sevimsiz bir oyun Italian Job: L.A. Heist. Yazıyı komik bile yazamıyorum farkındaysanız. Yaşayana komik gelmiyor çünkü. ■ **EMRE S.**





ZORLU YOLCULUK

[FINAL FANTASY 1 / CORNELIA - PRAVOKA YOLCULUĞU]

Şu an azılı bir J-RYO hayranı olup arkamda bitirdiğim tonla oyun bıraksam da türün kendisiyle bir hayli geç tanıştım aslında. Hatta oynadığım ilk J-RYO da ilk *Final Fantasy*'nin PS1'deki yeniden yapımı olmuştu ne şanstır ki. Nitekim günümüz *FF*'çilerinin büyük kısmının seriye ilk oyunla başladığını sanmıyorum.

Yıl tahminen 2002 olsa gerek. Türe yeni başlayan biri olarak mekanikleri ve mantığı daha yeni yeni öğreniyorum. İlk Chaos Shrine'i gidip prensesi kurtarma görevini zar zor tamamlamayı başarmışım bir şekilde, Cornelia Kralı da teşekkür olarak kıtaları birbirine bağlayan köprüyü yaptırmış benim için. Bu sayede bir sonraki hedefim olan Pravoka sahil kentine gidebilirim.

Haritayı açıp bakıyorum, Pravoka kıtanın diğer ucunda. Anlaşılan uzun ve zorlu bir yolculuk beni bekliyor. Yanıma birkaç tane iksir ve bir tane de kamp için uyku tulumu alıp yola çıkıyorum, zira param anca bunlara yetiyor. Ve yolculuk da tam beklediğim şekilde geçiyor. Cornelia'dan uzaklaştıkça canavarlar güçleniyor. Hatta bir Ogre ve Wild Horse grubu karşısında ölmekten kıl payı kurtuluyorum. Ekipçe uyku tulumlarına girip geceyi geçirdikten sonra tekrar yola koyuluyoruz.

Pravoka'ya savaşa savaşa yaklaştıkça iksirlerim ve büyücülerimin manaları tükenme aşamasına geliyor. Ama şehir doğumuzda görünüyor, başarmak üzereyiz. Tükenmiş halde tam şehre girmek üzereyken korktuğum başıma geliyor ve 9 tane vahşi kurt ekibe saldırıyor. Burada ölürsem gözlerim açık gider.

Savaş tam anlamıyla bir ölüm-kalım mücadelesi halinde geçiyor. Kurtlar sayıca bizim iki katımızdan fazlalar. Black Mage'imin kalan son manasıyla kurtların üzerine uyku büyüsü atıyorum, Warrior ve Monk'um da bütün güçleriyle uyanık kalanlarla savaşmaya çalışıyor. Kurtlar dört bir yandan ısırırken zavallı White Mage'im de kalan 1-2 büyüsüyle ekibi ayakta tutmaya çalışıyor. Savaşın her hamlesinde sanki oyun değil de gerçekten de savaşıyormuş gibi bir adrenalin patlaması yaşıyorum. Bu kadar yakınken ölmem, ölemem!

Nihayetinde ucu ucuna savaşı kazanmayı başarıyoruz. Fakat şehre girdiğimizde tam anlamıyla bitap durumdayız. Herkesin 2-3 HP'si kalmış, manalar ve ilk yardım malzemeleri tamamen bitmiş. Yeniden toparlanmak için hana doğru ilerlerken bir grup korsanın bir adamı çembere aldığını görüyorum ve "yeni hedefimiz belli oldu" diyorum içimden. Ama önce dinlenmemiz lazım. Keza yeni maceralar bizi bekler...

Üzerinden 10 seneden fazla süre geçmesine rağmen o yolculuğun bana hissettirdiklerini hâlâ dün gibi hatırlarım. Yolculuk boyunca yaşadığım tedirginlik ve macera hissi, gece kamp yaparken birkaç saniyelik dinlenme, savaştaki adrenalin ve tükenmiş halde şehre girerkenki rahatlama hissi. Hepsi de o kadar gerçekti ki. Ve ben, işte o gün bana verdiği bu hisler yüzünden iflah olmaz bir J-RYO hayranı olacaktım...

E oyun oynamanın bütün büyüsü de bu değil mi zaten? ■ EMRE S.

MEDYA

FİLM // ÇİZGİ FİLM // ANİME // KİTAP

DRAGONHEART





Ölümsüzlük bence çocukluktan kalma güçlü şeylerin ta kendisidir. Benim ölümsüzlerimden biriyse Dragonheart adlı bu film. TV'lerin kaliteli filmler yayınladığı zamanlarda, 96'da izlemiştim onu. 1. sınıftaydım. Ejderhalara olan hayranlığımın kökeni olacağı kadar, etkisi yıllar yılı peşimi bırakmayacak da bir film olarak kalacaktı.

Bu çok özel bir film. Kim ne derse desin, dünya üstüme gelsin, özel bu film be. Yıllar geçti, ben hâlâ şu filmden aldığım tadı pek az fantastik filmden alır oldum. Ve konusu da özgünlüğünü korumayı başarıyor işte.

Bir kraliçe, ölmek üzere olan oğlunun canını kurtarması için bir ejderhayla anlaşma yapar. Yıllar geçer, ejderhanın kalbinin yarısını alarak iyileşen ve bu sayede yarı-ölümsüz olan prens, acımasız bir hükümdara dönüşür. Bu sırada ejderha avcısı Bowen, kalan son ejderhaları da avlamanın peşindedir. Ne var ki genç krala kalbinin yarısını veren (o sıralar bundan habersiz) ejderhayı bulduğunda öğrenir ki dünyandaki son ejderha ile karşı karşıyadır. Onun gibi avcılar ejderhaların soyunu tüketmiştir. Peki ne olur derseniz? Bowen önyargılarını kırar ve ejderhayla takım olur. Ejderha göstermelik olarak köylere saldırır, Bowen ortaya çıkar ve rol icabı ejderhayı yener. Ejderhamız ise abartılı şovlarla ölür de ölür. Paralar keselere dolar. Ama acımasız genç kral baskıyı artırırken artık oyun oynanacak hal yoktur. Bowen, dostunu öldürürse zalim kral da ölecektir. Ama Bowen ona kıyabilecek midir?

Şu konunun güzelliğine bak... Beni çocuk yaşta ağlatan filmdir kendisi. Yok artık böyle filmler :(■ **HAZAL**





BAY MERAKLI

İşte size nostaljinin hası! Televizyonların henüz tek kanaldan ibaret olduğu, TRT 1'in TV 1 olarak anıldığı günlerde her pazar rahmetli Cenk Koray'ın "Kutu Kutu" adlı yarışmasından sonra çıkardı Bay Meraklı. Biz de oturup onu beklerdik sabırla, Cenk amcanın programa telefonla katılan yarışmacıların enteresanlıklarına sabır gösterdiği gibi.

Kara tahta üzerine beyaz kalemle çizilen çizgilerden ibaret olan Bay Meraklı her bölümde bir tuhaflıkla karşılaşır, buna ya çok gülerdi ya da çok öfkelenirdi. Bayağı sinirli biriydi hatta kendisi. Şimdi günahını almayalım, çizeri de bayağı uğraşırdı kendisiyle. Topunu patlatır, altına çukur açardı falan. "Abaragandi! Puhahaha!" diye gülüşünü hiç unutmam. Yıllar sonra gerçek adının La Linea olduğunu öğrenmiştim. Hatta Youtube'ta bazı bölümlerini bulmak mümkün. Bir bakın derim, seversiniz bence. ■ **M. İHSAN**





WELCOME TO THE N.H.K.

"Kara komedi"nin tanımıdır, tepe noktasıdır, en ölümcülüdür Welcome to the N.H.K. Bir taraftan kafanızı çevirmenize sebep olabilecek kadar sıkıntılı bir tema üzerine kurulmuştur, bir taraftan yıllar sonra hatırladığınızda hâlâ tüylerinizi diken diken edecek dramatik sahneler sunar ama bir taraftan da kafanızı masaya vura vura gülersiniz, çok acayip, çok özel bir seridir. Özellikle üniversite çağında veya o civarlardaysanız direkt size hitap eden bir anime. Ayrıca yapılmış en muhteşem soundtrack albümlerinden birine de sahip olduğunu belirtmek isterim.

Satou görüp görebileceğiniz en zavallı karakterlerden. Kendisini dış dünyaya kapatmış, okulu-işi vs. olmayan biri (hikikomori ve NEET yani). Bunalım, alkol ve kendine acımayla geçen günler sonrasında beyni de patates olmuş, halüsinasyonlar görüyor, evdeki buzdolabıyla konuşuyor, kendisinin bu hale gelmesinin sebebini devasa komplolara bağlıyor.

Ve bir gün, olmaz denilen şey oluyor ve bir kızla tanışıyor. Misaki adındaki bu kız kendisini Satou'yu bu durumdan kurtarmaya adıyor çünkü çok iyi kalpli, hep başkalarını düşünen, olayı çözmüş, melek gibi bir kız kendisi. Ya da öyle mi gerçekten?

Satou'nun Misaki ve kendisinin bir değişiği komşusu Yamazaki'yle beraber bu durumdan çıkma çabaları ve asla başaramaması, sürekli daha da kötüye gitmesi çok eğlenceli. Eğlenceli evet, ben ne yapayım? Ne bileyim, Satou'nun yine kafayı kırdığı günlerden birinde evdeki mobilyalarla konuşarak kendisinin her şeyin yaratıcısı olduğuna ve güçlerinin komplolar sonucunda sınırlandırıldığına karar vermesi ve bütün gücünü kullanarak dilediğinde, giden arkadaşının geri geleceğine kendini inandırması ama isteğinin gerçekleşmemesi, o arkadaşının geri gelmemesi sahnesi geldi aklıma. Öf bir hoş oldum bunları yazarken, ne kadar özlediğimi fark etmemişim. Kendi kendimi ikna ettim, ilk fırsatta tekrar izliyorum.

Ha tabii izleyecekseniz zavallılığına güleceğiniz kişinin aslında kendiniz olacak olması ihtimalini de göz önünde bulundurunuz. Sonra kendinizden nefret ederseniz (edilmiştir) suçu benim komplolarımda aramayın. ■ **ÖMER**

STEFAN ZWEIG

SATRANÇ

1990'ların ortaları, uzun saatler boyunca kendimi kitap sayfalarının büyüsüne kaptırdığım yıllardı. Bir de satranç kitaplarından bakarak, büyük ustaların kendi aralarında oynadıkları önemli karşılaşmaları satranç tahtasında yeniden oynuyor, hamleleri yorumlamaktan büyük keyif alıyordum. Stefan Zweig'ın bu eseri de doğal olarak ilgimi çekmiş, birkaç gece içinde ilgiyle okumuştum 100 sayfalık kısa romanı.

Başkahraman anlatıcının kendisi gibi görünse de, insan aklı ve zihni başrolde. İkinci Dünya Savaşı yıllarında, Gestapo'nun işkenceyle sorguladığı bir adam anlatır kasvetli olduğu kadar dokunaklı yaşam öyküsünü. İşkence dedik ama öyle vahşi, fiziksel şiddet diye düşünmeyin. Tam tersi; kılına dokunulmadığı gibi bir yatak, iskemle, makul ölçülerde üç öğün yemek olanaklarına sahiptir anlatıcı. Ancak bazı kısıtlamalar getirilmiştir: Hiç kimseyle görüşemez, telefon, radyo, kitap, gazete gibi iletişim araçları yasaktır, hatta küçük odasında pencere bile yoktur. Sonsuz bir can sıkıntısı ve yalnızlık içinde nefes alamayan kahraman, denk getirip gizlice bir kitap ediniverir. Bulabildiği kitap satrançla ilgilidir. Okuma açlığıyla sayfalardaki tüm hamleleri yutarcasına ezberlemeye başlar, ekmek kırıntılarından yaptığı satranç takımıyla zihnindeki hamleleri yaparken insan akıl ve iradesinin çetin koşullarda nerelere gidebildiğini düşünüp şaşarsınız okuyucu olarak.

Savaş sonrası normal hayatına dönen anlatıcı, denizaşırı bir gemi yolculuğunda satranç şampiyonu kurgu bir karakterle karşılaşır. Satranç dışında hiçbir şey düşünemediği sorunlu günlerine geri dönen anlatıcı zihinsel patlamaları, aklından atamadığı satranç analizleriyle mücadele ederek bu yolculuğu tamamlamaya çalışır.

Sıkıcı görünen bir konuyu ustalıkla nakledip etkileyici bir öykü ortaya çıkarmıştır Zweig. Yeni baskısı da yapıldı bu yıl, insan aklı ve doğasına farklı bir bakış atmak adına alın okuyun derim... ■ **NOYAN**





Oyungezer
SAYI: 115- 2017/05

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Kirazoğlu, furkan@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Deniz Kırca, Gencer Fenercioğlu, Merve Akman

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 30 Mayıs 2017
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.


MORGAN